POR SÓLO 1'90€

TODAS LAS NOVEDADES: KILLZONE 3 ★ MARVEL VS CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS ★ KIRBY'S EPIC YARN ★ MARIO SPORTS MIX ★ BULLETSTORM ★ TEST DRIVE UNLIMITED 2 ★ PICTIONARY



PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

REVISTA MULTIP

NÚMERO 30
MARZO 2011

REPORTAJE ESPECIAL
NINTENDO 3DS A FONDO
¡Todos los detalles y los juegos!

EXCLUSIVA DESDE NEW YORK

THE DARKNESS 2
Deja la luz encendida, Jackie Estacado ha vuelto.

MÁS JUEGOS...
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
UNCHARTED 3
OCARINA OF TIME 3D
YAKUZA 4
INFAMOUS 2
VIRTUA TENNIS 4
TOP SPIN 4
THE CONDUIT 2

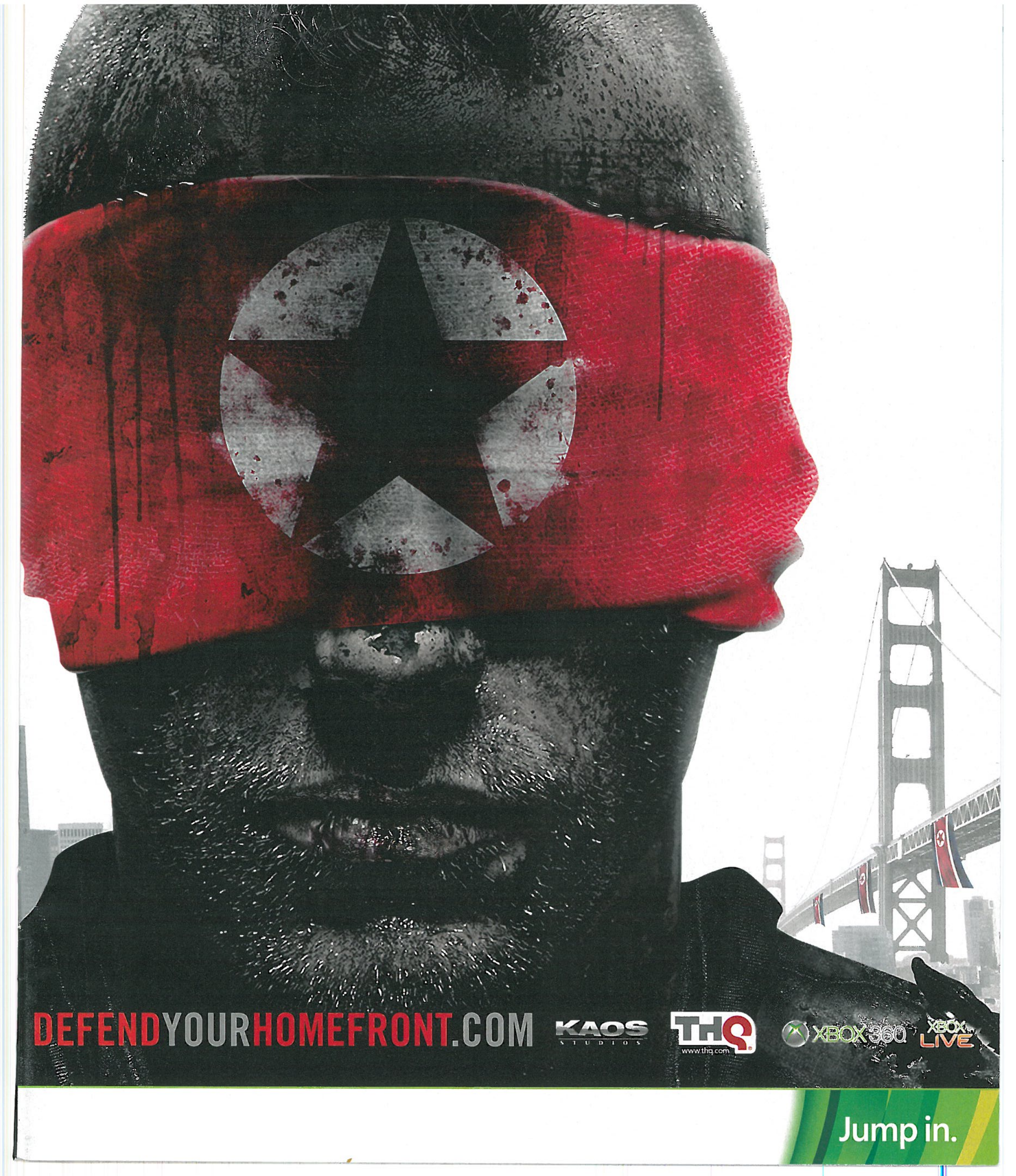
¡EXCLUSIVA!
BATTLEFIELD 3
Te enseñamos cómo será el bombazo bélico de EA

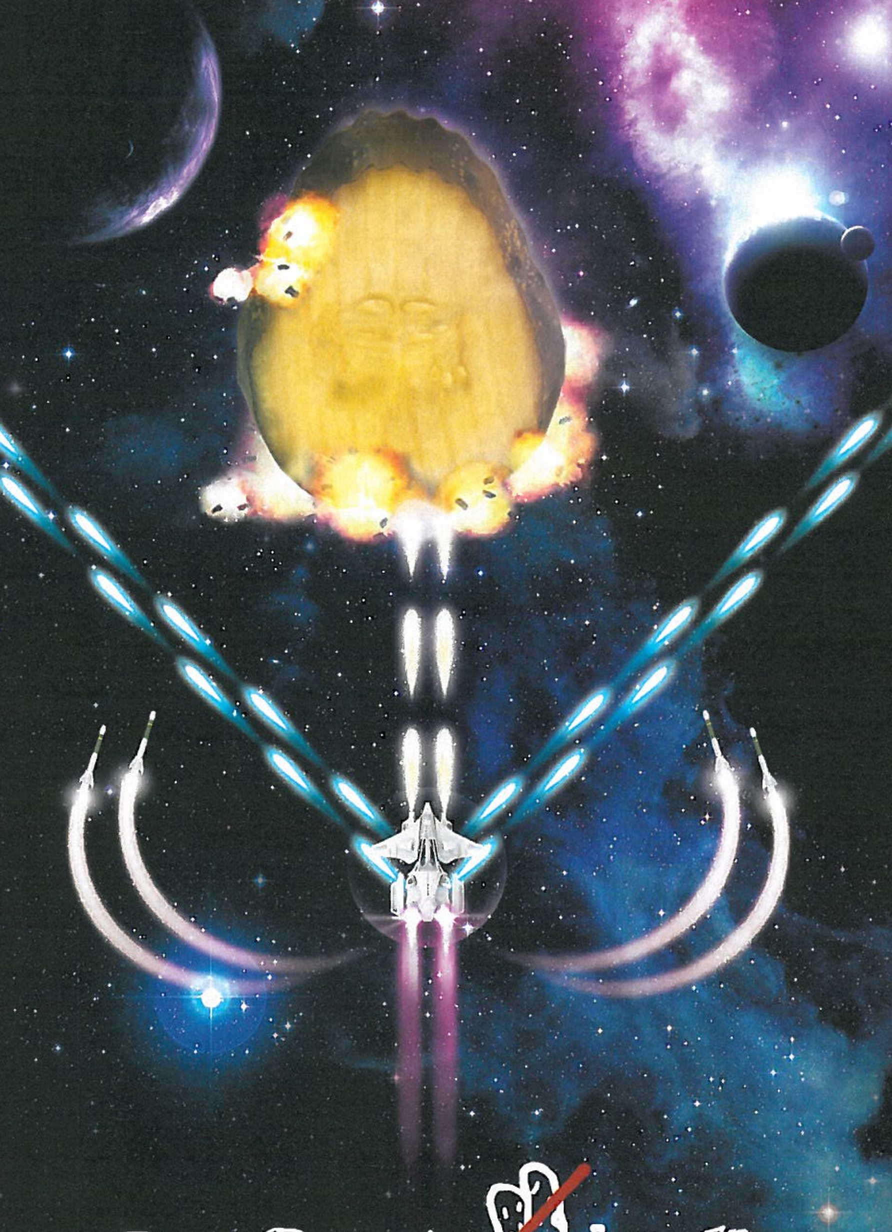
SORTEOS
TECLADO Y RATÓN RAZER
y muchos regalos más...

www.marcaplayer.com

8 423793 601322 00030




DEFENDYOURHOMEFRONT.COM
KAOS STUDIOS
THQ
www.thq.com
XBOX 360
XBOX LIVE
Jump in.





ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General de Negocio: LUIS ENRIQUEZ
Director General MARCA: ALEX BAIXAS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

RESPONSABLES DE CONTENIDOS
- Gustavo Maeso (TV, Marcaplayer.com) - *gustavo.maeso@unidadeditorial.es*
- Chema Antón (Marca Player) - *marcaplayer@unidadeditorial.es*
- *Juan García (Guías) - marcaplayer@unidadeditorial.es*

REDACCIÓN / COLABORADORES
- David Navarro Blázquez (Marca Player Directo)
- Mario Fernández González (Guías)
- Alejandro Peña (Actualidad)
- Sara Borondo (Reportajes)
- Jaume Esteve (El Mundo Player, Marca Player Directo)
- John Tones (Mondo Pixel y Mondo Viejuno)
- David Caballero
- Néstor Parrondo
- Angel Llamas "Wako"
- Akihabara Blues
- Pablo Juanarena
- José Luis Villalobos
- Javier Artero.

DISEÑO
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Duardo - marcaplayer@unidadeditorial.es
(Diseño Original Marca Player, diseño portadas, Guías, Responsable PC y Hardware)

EDICIÓN Y CIERRE
- David Navarro Blázquez (Edición)
- Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es* (Cierre)

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Responsable de Producto: José A. Muñoz Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Director de Nuevos Negocios: Pedro González Sánchez. Director de Marketing: Carlos Astorqui. Subdirectora de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Marketing: Emilia Salvador. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR
Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI FIPP



EL OCASO DE LOS DIOSES... DEL ROCK

CUANDO SONY PUSO A LA venta hace ya muchos años su primer SingStar y obtuvo un éxito abrumador probablemente no suponían que habían puesto la semilla de lo que en los últimos años iba a ser la gallina de los huevos de oro para dos editoras en particular, y para algunas otras en menor medida.



> ***David Sanz***
Director Marca Player

Fue Activision la primera que asombró el mercado con su triunfal Guitar Hero, y ésta misma pudo comprobar el exitazo del concepto con sus dos siguientes entregas, siendo Guitar Hero III: Leyends of Rock el título más importante de la franquicia. En esto estaba Activision cuando EA puso toda la carne en el asador y fue un paso más allá y se adelantó en el concepto de llevar a la consola a toda la banda, no sólo a un instrumento. De este modo surgió Rock Band, que tuvo la réplica de los chicos de Kotick en Guitar Hero World Tour.
Sin embargo, y a partir de ese momento, las ventas comenzaron a caer entrega tras entrega. Se cerraron en ambos bandos contratos millonarios con grupos míticos para intentar alargar la vida de esta experiencia, pero lo cierto es que 'El Dorado' del plástico, como lo llamó mi amigo Scott Steinberg, se iba cayendo como un castillo de naipes. Ni siquiera la llegada de experimentos como DJ Hero, que tuvo una buena acogida, pudo con el clamor de la calle, que en ese momento estaba precisamente contra el elevado precio de los juegos, factor que en el caso de estas franquicias es primordial.



¿Seguirá Rock Band el camino de Guitar Hero? En principio las noticias niegan la mayor, pero lo cierto es que revisando las ventas de las últimas entregas, la franquicia de EA tampoco es que esté para tirar la manteca al techo.

PD: Hace un año nos despedíamos de nuestro Lázaro 'Doc' Fernández, que en ese momento empezaba su aventura en Electronic Arts. Pues bien, ahora es Mario Fernández 'El Lobo' quien encamina sus pasos hacia 'el lado oscuro', jeje. ¿Y eso? Pues porque 'Doc' se ha convertido en el nuevo batería de Despistaos, y EA ha confiado en 'El Lobo' para sucederle. Un abrazo gigante a los dos y ¡MUCHA SUERTE!

¿TIENES PROBLEMAS PARA ENCONTRAR MARCA PLAYER EN LOS KIOSKOS DE TU CIUDAD, PUEBLO O PROVINCIA? ENVÍANOS UN MAIL A ***MARCAPLAYER@UNIDADEDITORIAL.ES*** Y DI SI LLEGA TARDE, O SI FALTAN DONDE QUIERES COMPRARLA. ¡QUEREMOS AYUDARTE!

Participa »
Entra en los sites de Marca Player.
¡Tu opinión cuenta!

facebook — Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter — www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

Equipo 2011



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"Mis colaboradores merecen una lenta agonía".
ME GUSTA: Nueva York con dos metros de nieve.
ODIO: El adiós de Guitar Hero y el de Gary Moore, otro GH.
JUEGO A: Stacking



Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

"Si intentas matar al rey, no falles" (Omar en The Wire)
ME GUSTA: Consola Virtual en 3DS
ODIO: El flojo catálogo de Wii
JUEGO A: Conduit 2, Little Big Planet 2



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

"Digan lo que digan, los pelos del gluteo abrigan."
ME GUSTA: 2011, juegazos todos los meses.
ODIO: Viajar sin camisetas
JUEGO A: Patapon, Killzone 3.



David Navarro
REVIEWS & REPORTAJES

"Quiero 'oscuritos' que trabajen por mi".
ME GUSTA: El rollo cyberpunk
ODIO: Que quede mucho para Skyrim, Mass Effect 3 y DXHR
JUEGO A: Cataclysm.



Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"Cuando un tonto va por una linde, o se acaba el tonto o se acaba la linde"
ME GUSTA: The Darkness II
ODIO: Los pelos de la anchoa.
JUEGO: Dragon's Lair



Duardo
DISEÑO & REDACCIÓN

"No está bien mezclar los choco crispis con café cargado".
ME GUSTA: La beta de Mythos
ODIO: Esperar a marzo para poder jugar a Rift.
JUEGO A: DC Universe Online.



Mario "Lobo"
REVIEWS & REPORTAJES



David Caballero
REVIEWS & REPORTAJES



Sara Borondo
REPORTAJES



Néstor Parrondo
REVIEWS & REPORTAJES



Angel Llamas
REVIEWS



Alejandro Peña
REVIEWS



Jaume Esteve
BLOG OFICIAL



Javier Artero
REVIEWS

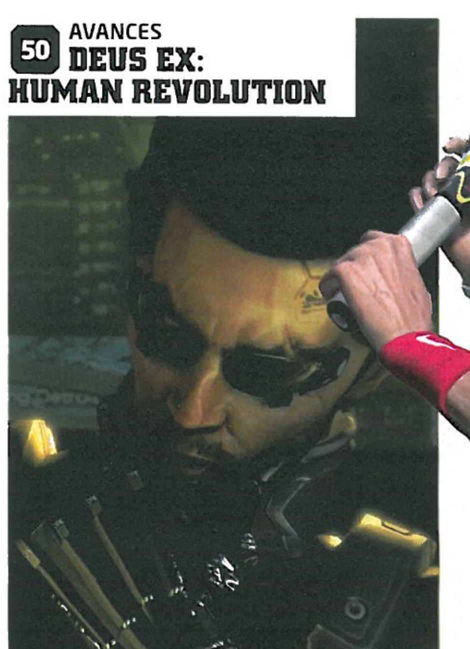
CONTENIDOS

REPORTAJE EXCLUSIVO
THE DARKNESS II

SECCIONES FIJAS



MMOPLAYER
TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE





MARCA PLAYER Nº 30 MARZO 2011

EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS

Y muchos más...



...no tememos a la oscuridad

Las sombras le atraparon hace años, pero la pesadilla de Jackie Estacado solo acaba de comenzar.

Invitados por 2K Games, hace una par de semanas, volamos a Nueva York para ver la secuela de *The Darkness*, un juego que está en la memoria de muchos de los aficionados a los títulos de acción. La verdad es que *The Darkness* tuvo muy buena críticas en su lanzamiento allá por el año 2007 y era todo un misterio el hecho de que no tuviera ya una segunda parte. Tanto es así que ya circulaban algunos rumores por la red sobre la proximidad de la esperada secuela, rumores que fueron alimentados por algunos creadores y editores de Top Cow, el sello editorial que comercializa los cómics de *The Darkness*. Y es que los fans del universo de viñetas querían un segundo juego.

Porque si todavía hay algún despistado que no lo sepa, hay que recordar que *The Darkness* es una serie de cómics americanos creados por Top Cow y editados por Image Comics (en España por Norma Editorial) cuya paternidad se debe a los artistas Marc Silvestri, Garth Ennis y David Wohl. En él se narra la vida de Jackie Estacado, un joven mafioso neoyorquino poseedor de un tremendo y malévolo poder: la oscuridad. El primer juego sorprendió por resultar un shooter bastante peculiar (por las habilidades de Jackie con la Oscuridad), muy oscuro y muy gamberro. Triunfó entre los amantes de los juegos de ación y también contentó a los fans del cómic, algo que siempre resulta complicado.

Parte de ese éxito entre los lectores de la serie regular fue la buena adaptación de la historia de Jackie Estacado (al menos la historia original, la del volumen 1) en el guión del juego. Aquel nos contaba, con algunas licencias, la infancia de Jackie en un orfanato, la entrada en la mafia y en la familia Franchetti gracias a su tío y la muerte de su amiga Jenny a manos de este. Lo demás, todo fue venganza y destrucción.

En un pequeño y oscuro local de perritos calientes de Manhattan, los chicos de Digital Extremes (que toman el testigo a Starbreeze, los creadores del pri- »



Viajamos a Nueva York para ver la segunda parte de *The Darkness*, el juego de 2K Games que ahora corre a cargo de los chicos de Digital Extremes, los papás de *Unreal*. Una secuela muy grande para un juego que nos dejó un gran sabor de boca allá por el año 2007.

Por Gustavo Maeso

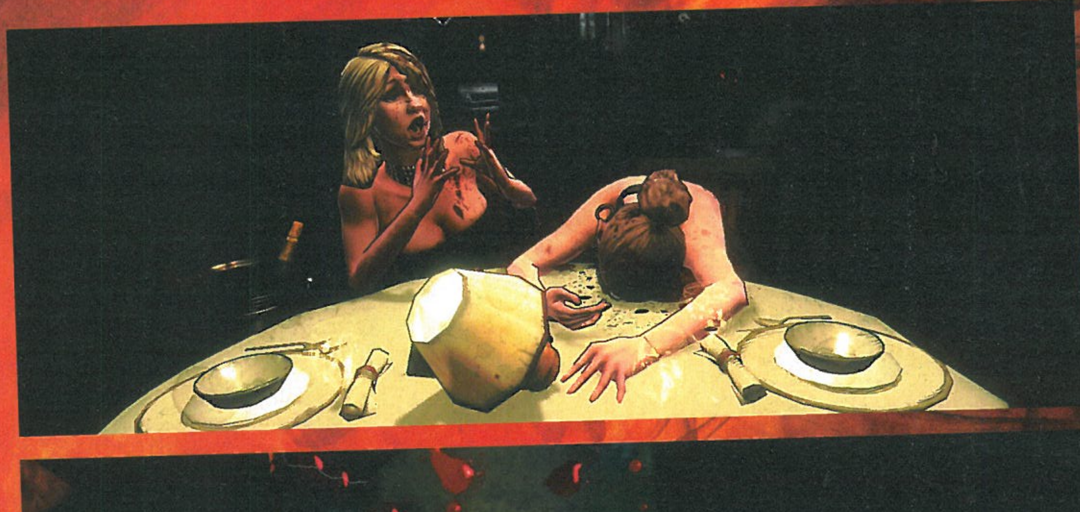
Han pasado dos años desde la muerte de Jenny y Jackie es el nuevo Don de los Franchetti

mer juego) nos muestran los primeros 20 minutos de ***The Darkness II***, pero primero nos ponen en antecedentes: han pasado dos años desde los acontecimientos narrados en el primer juego. Jackie Estacado es ahora el 'Don' de la familia Franchetti (después de acabar con su tío) y gobierna su trozo de Manhattan con mano de hierro. Desde entonces la Oscuridad no se ha manifestado de nuevo.

El vídeo comienza con una escena de lo más misteriosa y descorazonadora, donde desde los ojos de Jackie vemos como este está siendo crucificado por un oscuro personaje con la cara desfigurada. El tipejo no hace más que torturarnos y parece que está sacando de nuestro cuerpo, ayudado por un extraño artilugio, toda nuestra Oscuridad. Con cada golpe que recibimos comienzan los recuerdos. Y con los recuerdos, comienza el juego.

La primera de las escenas empieza con Jackie entrando en un restaurante de Little Italy, recibido como el jefazo de la mafia que es, y sentándose en una mesa con dos bellas jovencitas (parece que los gustos mujeriegos de Estacado no han cambiado). Mientras escuchamos a las dos bellezas con quien compartimos la cena, observamos como a las dos les salta la tapa de los sesos. En segundos, el restaurante se convierte en una bola de fuego. Jackie y la familia Franchetti han sido atacados. Aquí tomamos los controles de Jackie (bueno, los tomó uno de los desarrolladores del juego), que solo puede arrastrarse para ponerse a salvo ya que tiene una pierna destrozada. Con una pistola se va quitando matones de encima mientras se arrastra a las cocinas dejando un reguero de sangre por todo el restaurante. Una vez en la cocina, notamos que esta está repleta de gas y un cocktail molotov hace su aparición. Ya estamos muertos, otra vez.

Pero no, porque ya sabemos que la Oscuridad tiene otros planes para Jackie y no va a permitir que muera. La transformación se completa, la Oscuridad vuelve a poseer a Estacado y lo primero que hace es regenerar todas sus heridas, incluso hace que vuelva a aparecer el





pulgar del pie que había perdido. Tras sobrevolar a los primeros enemigos y destrozarlos, las míticas 'serpientes' oscuras que salen del cuerpo de Jackie (el 'Brazo del Demonio' que es como lo llaman en el juego) hacen su aparición en pantalla. Allí están, terroríficas como en la primera entrega y, al parecer, con vida propia. Pero todo tiene un aspecto mucho más impresionante que en el título de 2007, con unos gráficos next-gen repletos de detalles. Y de ellos, lo que más sorprende es que esta vez los gráficos están realizados con una especie de cell-shading, mucho más colorista y parecido a los cómics originales. Sus desarrolladores prefieren llamar a los gráficos 'estilo Noir dibujados a mano'. En cualquier caso, muy bien



The Darkness, el comienzo

Hace cuatro años que jugamos al primer videojuego de Jackie Estacado y nos enamoramos de sus poderes oscuros

Marca Player no existía todavía, pero la mayor parte de nosotros trabajábamos en 2007 en la Revista Oficial de Xbox 360 en España. Allí le dimos una fantástica portada a *The Darkness*, ofreciendo el avance en exclusiva, igual que ahora hacemos en esta revista. Ya entonces estábamos convencidos de que el juego iba a triunfar y que 2K Games tenía entre manos una franquicia que podía perdurar en el tiempo y ofrecernos un buen número de buenos juegos.

Aquel *The Darkness* original lanzaba a la fama a un personaje de cómics que triunfaba ya en las viñetas, aunque solo ante el público típico de una publicación de un sello independiente. Con una historia ligeramente modificada para crear el argumento del juego, Jackie Estacado nos cautivó por su mala leche y por sus geniales poderes oscuros, el mejor acompañamiento para un shooter nada convencional. La historia era muy buena y la jugabilidad nos enganchó, además de sus misiones secundarias y los extras que podían recolectarse, como los trajes para vestir a los oscuros, esos repugnantes seres a los que les cogimos tanto cariño. El éxito de *The Darkness* es que aquí el héroe no es el bueno, al menos no es un bueno convencional. Es un mafioso, es un asesino y tiene una maldición oscura y peligrosa latiendo en su interior. Por fin somos nosotros los que más miedo damos en un videojuego.

Hasta los creadores del cómic acabaron orgullosos del resultado final y lo están también ahora con su secuela, que han asesorado desde el principio, hasta el propio Marc Silvestri, el creador de Jackie Estacado, ha declarado que "muchas veces he quedado decepcionado cuando uno de mis personajes favoritos ha sido llevado a la pantalla grande o a un videojuego y como fans muchas veces nos esperamos lo peor. Pero *The Darkness II*, (y sí, podéis llamarme imparcial), la segunda entrega de la épica saga de nuestro Jackie Estacado es, en mi humilde opinión, uno de los juegos más brutalmente espectaculares que haya jugado en toda mi vida."

▲▲ **Aunque el juego es más colorista,** sigue teniendo ese punto oscuro que necesita la licencia y, además, ahora salpica sangre por toda la pantalla... es tan bonito.

Entrevista con Tom Galt, de Digital Extremes

▲▲ Aunque tiene elementos que lo hacen único, The Darkness II no deja de ser un shooter, por lo que ser diestro con las armas de fuego es fundamental.

DURANTE EL EVENTO DE PRESENTACIÓN DEL JUEGO EN NUEVA YORK TUVIMOS OCASIÓN DE CHARLAR CON TOM GALT, LEAD DESIGNER DE DIGITAL EXTREMES:

› ¿En qué parte del universo de *The Darkness* está basado este nuevo juego?

› En realidad en ninguna. Como sabes, la historia del primer juego, aunque se basaba mucho en la historia de los cómics, tuvo un desarrollo propio y único. Ahora hemos decidido seguir con ese desarrollo paralelo. La historia de los cómics va por un lado y el guión de los videojuegos va por otro. De todas formas, sigue siendo una gran historia, paralela a los cómics, que además ha sido escrita por uno de sus guionistas habituales, Paul Jenkins.

› El primer juego era bastante lineal, aunque tenía alguna misión secundaria ¿Podemos esperar más de este juego?

› Seguro. Este segundo juego es muchísimo más profundo que el primero, con una historia principal mucho más trabajada y larga y repleto de misiones secundarias que alargarán la vida del juego.

› ¿Tendrán más protagonismo los oscuros en esta entrega?

› Sí, y ahora hay muchos más, son mucho más graciosos y gamberros, cada uno con su personalidad propia. Vais a adorarlos.



▲▲ Tom posa sonriente con nuestra revista.





acabados, aunque hacen que el juego sea un poco menos 'oscuro' que la primera entrega.

Tras salir del restaurante con fuerzas renovadas, Jackie comienza a usar sus poderes oscuros por las calles de Little Italy. Los desarrolladores nos muestran un buen puñado de nuevas habilidades, sobre todo asociadas al polivalente Brazo del Diablo, que desmiembra enemigos mientras recoge y lanza objetos, vamos, con más utilidades que una navaja suiza. Y una de sus misiones vuelve a ser la de extraer y devorar los corazones de los enemigos caídos, como en el primer juego. Como ya sabrás, la cuenta de corazones devorados nos irá dando acceso a nuevas y mejores habilidades oscuras.

También, como en el primer juego, tendremos que buscar la oscuridad, que potencia los poderes de Jackie, y huir de la luz, que los debilita. Así que, otra vez, prepárate para pasarte medio juego disparando a bombillas, farolas, focos y todo lo que reluzca. La oscuridad es nuestra aliada. Tras varios combates, Jackie entra en el metro, en la mítica estación de Canal Street, una localización muy conocida por los fans del primer juego. Lo mejor, es que la estación está igual que en el primer título, todo resulta familiar, pero a la vez todo tiene mucho mejor aspecto. El metro volverá a ser un importante elemento en este título. Y es aquí donde los desarrolladores nos muestran cómo Jackie crea a su primer oscuro, esos bichejos tan 'adorables' que nos ayudaban en la primera entrega. Nos aseguran que ahora hay muchos más tipos de oscuros y que cada uno de ellos tendrá una personalidad única, serán mucho más graciosos y puñeteros. El que vimos, vestido con una camiseta sin mangas con la bandera de Reino Unido, se encarama en los enemigos para degollarlos y luego, se mea sobre sus cadáveres. El humor negro y el gore más cachondo, muy en la línea del comic, estarán muy presentes en el juego.

Tras la escaramuza en la estación de metro, el recuerdo termina en la habitación en la que Jackie es torturado y, con la poca fuerza oscura que le queda, se libera, pero no puede alcanzar al tipo de la cara deformada, que huye con el artefacto repleto de oscuridad. Aquí acaba la demo, y empieza *The Darkness II*. ■

Los nuevos poderes de la Oscuridad

La Oscuridad vuelve a apoderarse de Jackie Estacado, pero le depara una buena colección de nuevas habilidades

Regenerando heridas

Como en el primer juego, la Oscuridad es el seguro de vida de Jackie. A pesar de recibir balazos, golpes y hondas explosivas, lo único que necesita Jackie para recuperar su salud es un lugar oscuro. Acércate a la oscuridad o elimina luces molestas y los poderes de Jackie se recuperarán y lo hará también su salud. Además, las heridas se cerrarán solas y volverás a estar a punto para la gresca. Como en el primer título, la luz y la oscuridad vuelve a ser una cuestión estratégica en cada localización donde tengamos que pelear.

La cena está lista, chicas

Otro elemento fundamental que se repite en esta secuela es la necesidad de recolectar los corazones de los enemigos caídos. Y es que las dos negras y fieras 'serpientes' que tenemos adosadas a los lados de nuestro cuerpo no se alimentan solas. Por eso, tenemos que recordar sacar el corazón a todos los tipos que matemos y asistiremos a unas fantásticas animaciones donde estos dos bichejos se lanzan dentelladas entre ellos y se reparten el almuerzo. La recolecta de corazones vuelve a ser la llave para ir ampliando las habilidades oscuras de Jackie. Llegando a un determinado número de corazones ganaremos poderes.

El Brazo del Demonio

Aunque ya contábamos con estos oscuros apéndices en el primer juego, en esta segunda parte sus posibilidades se han multiplicado de manera exponencial. Podemos lanzarlas para que ataquen y muerdan, como si fueran nuestros perros de presa, pero la principal diferencia con el primer juego es que ahora el Brazo del Demonio puede agarrar cualquier cosa a nuestra voluntad. Y esto le da un sinfín de posibilidades. Algunos de los ejemplos que vimos en la demostración del juego fueron los siguientes: ahora puedes agarrar a un enemigo y dejar que las 'serpientes' lo atraviesen o lo descuarticen de múltiples formas; puedes agarrar a un enemigo y lanzarlo contra una pared; también puedes quitarle el arma a cualquier rival y llevarla mansamente a las manos de Jackie para que pueda usarla a su antojo; también vimos cómo se puede agarrar con ellas casi cualquier cosa (papeleras, vallas, barras de hierro...) y ser utilizadas como proyectil contra los matones (especial aceptación tuvo entre la concurrencia los empalamientos producidos por barras de hierro lanzadas con el Brazo del Demonio); otra utilidad es la de agarrar cosas que nos sirvan de escudo, en un momento de la presentación el jugador decidió arrancar la puerta de un coche con el Brazo del Demonio y colocársela a modo de escudo, rompió la ventanilla y, a través de ella, Jackie podía apuntar con sus dos pistolas y eliminar enemigos sin recibir ni un solo balazo...

Las posibilidades son casi infinitas, y ayuda mucho el hecho de que todo aquello susceptible de ser agarrado (armas incluidas) tienen un brillo azul característico, lo que invita a que juguemos con todas sus posibilidades. Diversión por todos lados.

Un ejército de pequeños bastardos

Otro de los poderes característicos de Jackie es la creación de los 'oscuros' (o los 'berserkers' como se les conoce en su versión original). En la primera entrega había cuatro clases diferentes, pero ahora nos aseguran sus desarrolladores que habrá muchas más. Además, cada pequeño ayudante que creemos tendrá su propia personalidad y, aunque nos obedecen en la mayoría de las ocasiones, parece que también irán mucho a su aire. Crear oscuros ayuda mucho en la mayoría de las ocasiones, sobre todo en los momentos en los que estemos rodeados de enemigos. Como en el primer juego, habrá situaciones y eventos que solo podremos superar ayudándonos de uno de estos pequeños demonios. Por ejemplo, para que se cuele en algún lugar estrecho y nos abra una puerta inalcanzable de otra forma.

▲▲ **Los oscuros son** muy 'majos' y eliminarán a los enemigos de las formas más dolorosas posibles.



Ahora podemos agarrar cualquier cosa con nuestro Brazo del Demonio

Concurso

5 PACKS con todos los cómics de ***The Darkness*** publicados en castellano

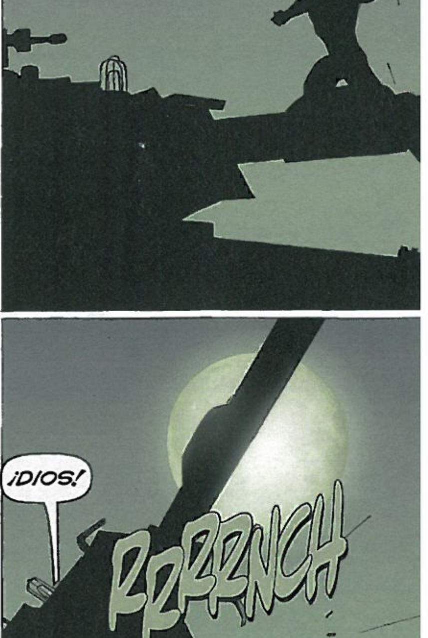
"EL MAYOR WHITE."

"DÍGANLE A ESE HIJO DE PUTA QUE LES ENVÍA EL MAYOR WHITE."



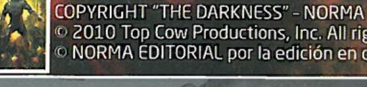



PHOOM
SHIKK
SHRAK


¡DIOS!
RRRRNCH
SARGEN-TO...
¿ESTÁ VIENDO ESTO?


CONCENTREN EL FUEGO SOBRE EL OBJETIVO. NO LO DEJEN NI RESPIRAR. UTILICEN MUNICIÓN DE FÓSFORO BLANCO.
PHUM PHUM
¿DÓNDE ESTÁ?
KROOM





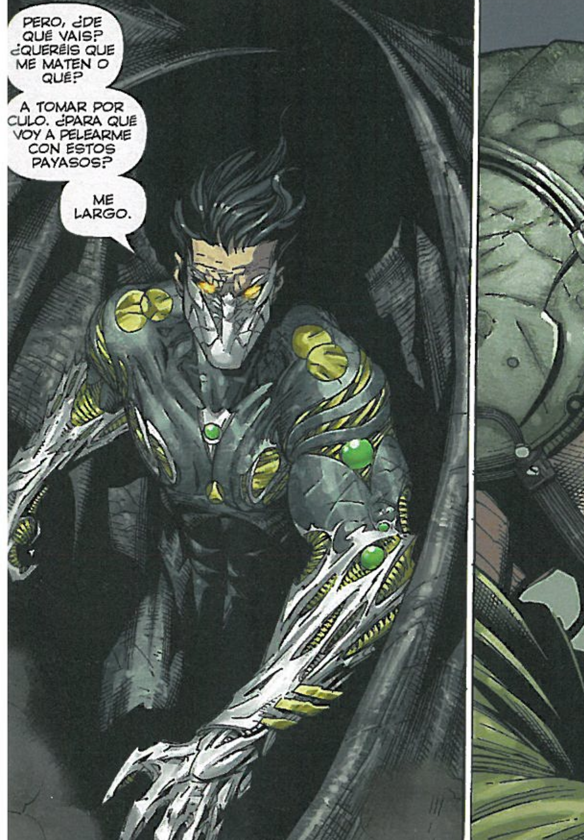
















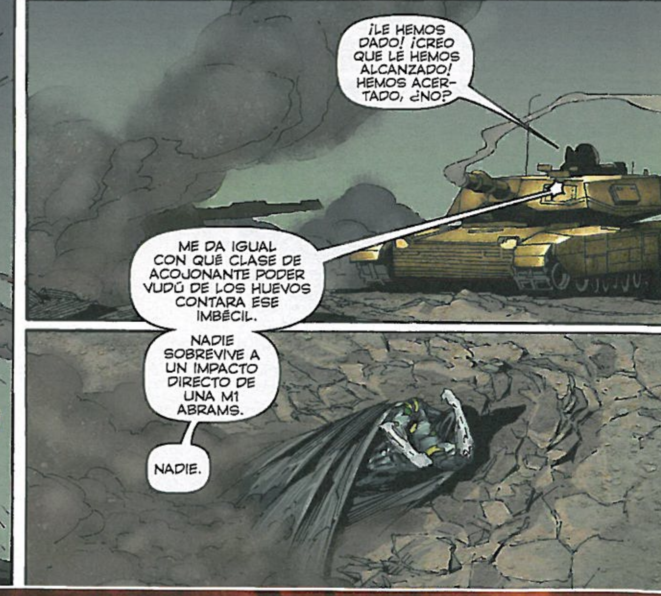
NO PUEDO. ALGUNOS DE NUESTROS HOMBRES ESTÁN EN LA LÍNEA DE FUEGO, SEÑOR. ADEMÁS, LA TORRE DE MANDO, DONDE SE HALLAN USTEDES, SE ENCUENTRA JUSTO DETRÁS DEL OBJETIVO.

NO TENGO UN BLANCO CLA...

¡DISPARE, MALDITA SEA!



THOOM







¡PRUÉBALA EN PRIMICIA! RESERVA TU PLAZA EN
www.pruebayveras.es

- Realidad aumentada en 3D
- Cámara de fotos en 3D
- Conectividad total

KID ICARUS: UPRISING

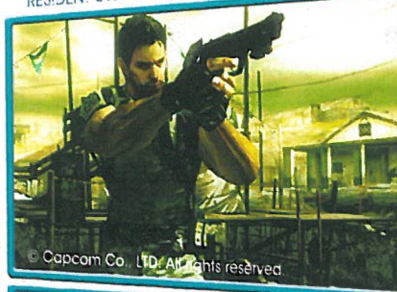


SUPER STREET FIGTHER IV 3D EDITION

THE LEGEND OF ZELDA™: OCARINA OF TIME™ 3D

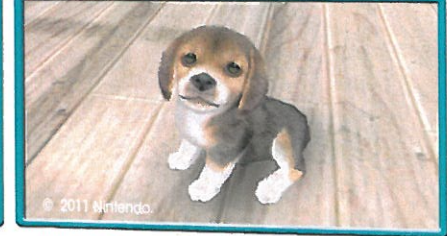






© 2011 Konami Digital Entertainment.

PES 2011 3D





METAL GEAR SOLID SNAKE EATER

NINTENDOGS + CATS



MARIO KART

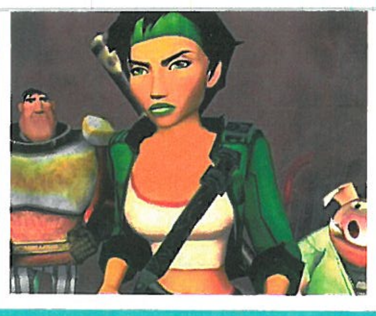
Las imágenes de juegos para Nintendo 3DS que aparecen en esta página han sido capturadas en el modo 2D.

NINTENDO3DS™



ADVERTENCIA: La función 3D podría dañar la vista de los niños de seis años o edad inferior.
Por lo tanto, se recomienda:
- que sólo niños de edad superior a seis años usen la función 3D.
- que los padres o tutores usen el control parental para restringir la función 3D en el caso de que niños de 6 años o edad inferior tengan acceso a la consola.

www.nintendo3ds.es



BEYOND GOOD & EVIL HD YA TIENE FECHA

La adaptación a la actual generación de consolas del clásico de PS2, GameCube, Xbox y PC será lanzada finalmente en descarga digital para PS3 y 360 el 3 de marzo, por 800 MS Points o 9,99 euros.



TORCHLIGHT II SE RETRASA HASTA JULIO

La secuela del juego de los padres de *Diablo* no llegará hasta una fecha indeterminada del mes de julio "por trabajos extras en temas de interfaz" ha declarado su Director Ejecutivo.

YA TENEMOS SUCESORA DE PSP

Su nombre provisional es NGP (Next Generation Portable) y será lanzada al mercado antes de navidad, al menos en Japón. No se ha desvelado su precio aún.

Se venía diciendo desde hace semanas que el 27 de enero Sony anunciaría oficialmente que está trabajando en una nueva consola. Dicho y hecho, ese día la compañía nipona desveló en un evento en Japón lo que ya no era un secreto: PSP ya tiene sucesora oficial.

Su nombre, todavía provisional, es NGP (Next Generation Portable) y, según Sony, ofrecerá "una revolucionaria combinación de conectividad social y juego". De momento han sido desveladas todas las características técnicas de la consola. Contará con una pantalla algo más grande que la de la PSP 3000 (5 pulgadas por las 4,3 que tiene la consola actual) que será multitáctil, ya una norma casi obligatoria en los sistemas portátiles de juego. Sony asegura que ofrecerá una alta calidad gráfica gracias a la tecnología OLED que incluye dicha pantalla. Por otra parte, será la primera portátil en contar con dos joysticks (lo que mejorará muchísimo el control de títulos que cuenten con cámara libre, como los shooters) y, una de las principales novedades, también con un 'pad' táctil en la parte trasera. Se trata de una tableta que permitirá interactuar con el juego pero de una manera mucho más ergonómica, dada la manera en la que se coge la consola.

Otro de los cambios importantes es la supresión del UMD como soporte de juego y su sustitución por memorias flash. Estas tarjetas, en las que se guardarán también



¿Y QUÉ PASA CON LOS JUEGOS DE NGP?

Se ha dicho muy poco sobre los juegos que llegarán al mercado junto con la consola. Sony hizo una demostración de un nuevo *Uncharted* que, según los asistentes, se acercaba mucho al primero de PS3. La compañía japonesa también ha confirmado que *LittleBigPlanet*, *Killzone* y *Resistance* estarán presentes en NGP. En cuanto a juegos de compañías third party, se ha confirmado que veremos títulos de sagas tan importantes como *Metal Gear*, *Monster Hunter*, *Yakuza* o *Call of Duty*. De hecho, un ejecutivo de Activision realizó hace poco unas elogiosas declaraciones en las que decía que "NGP cambiará la forma de jugar en movimiento, y ¿qué mejor forma de mostrarlo que con *Call of Duty*?". En la misma línea ha hablado Mark Rein, vicepresidente de Epic Games, quien ha dicho que "es el tipo de máquina para la que una experiencia estilo *Gears of War* sería adecuada" y también que está a la altura de PS3. De hecho, ya circula por la red una espectacular demo de Unreal Engine 3 en NGP, similar al *Epic Citadel* de iPhone 4.



NUEVA ENTREGA DE SPIDER-MAN PARA FIN DE AÑO

Como ya se había especulado, Activision lanzará este año otro videojuego basado en el popular héroe arácnido. Todo parece indicar que será desarrollado por Beenox, los mismos creadores de *Shattered Dimensions*.

FICHA TÉCNICA

- CPU: ARM® Cortex™-A9 núcleo (4 núcleos)
- GPU: SGX543MP4+



- Dimensiones externas: aprox. 182.0 x 18.6 x 83.5mm (ancho x alto x largo) (provisional: excluye la proyección más larga)
- Pantalla táctil: 5 pulgadas (16:9), 960 x 544, aprox. 16 millones de colores, pantalla multi-táctil OLED (capacitivo).
- "Pad" trasero: Tableta multi-táctil (tipo capacitivo).
- Dos cámaras: frontal y trasera.
- Sensores: sistema de seis ejes (tres de giroscópico, tres de acelerómetro), y brújula electrónica de tres ejes.
- Comunicaciones inalámbricas: Conectividad 3G, Wi-Fi (infraestructura y ad/hoc) y Bluetooth 2.1.
- Sonido: Altavoces estéreo incorporados y micrófono incorporado.
- Localización: GPS incorporado y servicio de localización Wi-Fi.
- Controles: dos sticks, dos gatillos, cruceta, cuatro botones de acción (X, O...), Volumen +/-, Botón PS, Start, Select y encendido.



las partidas, podrán ser de diferentes tamaños por lo que, en teoría, no debería haber ya problemas de espacio.

Sony también apuesta por las posibilidades sociales. LiveArea será una plataforma online en la que tendremos acceso a todas las noticias que vayan saliendo acerca de nuestros juegos y Near, una especie de red social en la que podremos conocer a jugadores que también tengan nuestros títulos preferidos, jugar con ellos y compartir información. Aún hay muchos interrogantes, como el precio, la fecha de salida y cuáles serán los primeros juegos que aparecerán. En cuanto lo sepamos os lo contaremos aquí y en la web. ■ **> *Por David Navarro***



CASI CON TODA SEGURIDAD durante el próximo E3 se anunciarán un buen puñado de juegos para la consola.



NUEVO PERSONAJE DE DRAGON AGE II

Anders, el mago y ex-miembro del Círculo Magi en la expansión de *Dragon Age Origins: El Despertar*, será ayudante y compañero de Hawke en *Dragon Age II*.



MASS EFFECT 3 CON BSO DE LUJO

El británico Clint Mansell, compositor de 'Requiem por un Sueño' entre otras, estará a cargo de la banda sonora de la nueva iteración de *Mass Effect*.

TENDENCIAS

ADIÓS, HÉROES DEL ROCK

La franquicia *Guitar Hero* dejará de contar para Activision. La decadencia del género musical cada vez se hace más patente.

Desde el lanzamiento del primer *Guitar Hero* para PS2 en 2005, hasta la última iteración de *Warriors of Rock* el pasado año, son muchos los títulos de la famosa franquicia musical los que han inundado las estanterías. Aunque, en un principio, su compañía responsable se mostraba reticente a reconocerlo, recientemente saltaba la noticia de que Activision-Blizzard había decidido finalmente disolver la unidad de negocio de *Guitar Hero* y, por tanto, suspender el desarrollo de la entrega prevista para el presente año. Debido también al "continuado descenso en el género musical" Activision Publishing ha optado por detener el desarrollo de su otro título del género, *DJ Hero*. Parece que el ocaso de los musicales es el máximo exponente de uno de los principales males de esta industria: la sobreexplotación de las licencias que triunfan. Apenas introducían novedades de una entrega a otra, salvo nuevas listas de canciones, y eso ha repercutido en sus número de ventas (como se observa en el cuadro de la derecha).

Pero no solo ocurre con este, ni *SingStar*, ni *Rock Band* lo petan ya como antes. Cuando veas las barbas de tu vecino pelar pon las tuyas a remojar, dicen algunos. ■ > *Por Alejandro Peña*



EVOLUCION EN VENTAS

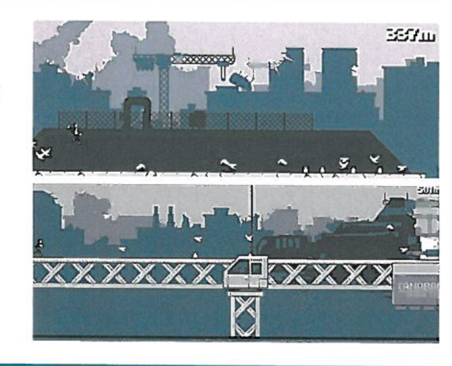
TÍTULO	VENTAS*	AÑO
Guitar Hero	2,19	2005
Guitar Hero II	6,67	2006
Guitar Hero: Rocks the 80's	0,96	2007
Guitar Hero III: Legends of Rock	15,56	2007
Guitar Hero: Aerosmith	3,80	2008
Guitar Hero: World Tour	9,28	2008
Guitar Hero: Metallica	2,23	2009
Guitar Hero: Greatest Hits	1,26	2009
Guitar Hero 5	3,94	2009
Guitar Hero: Van Halen	0,52	2010
Guitar Hero: Warriors of Rock	1,31	2010

(*) Ventas en millones. (**) El resultado es la suma de las ventas en todas las plataformas.

El indie del mes

MINIMALISMO Y SENCILLEZ

Muchos conoceréis *Canabalt*, pero para aquellos que aún no ya es hora de que lo probéis. Es un título que ha cosechado un grandísimo éxito entre la comunidad indie de jugadores gracias a dos factores. El primero, la sencillez de su jugabilidad y la adicción que provoca. Nuestro personaje corre automáticamente y nosotros tenemos que saltar pulsando un botón, uno. El ritmo es frenético y el escenario y los obstáculos cambian en cada partida. El objetivo, correr el máximo de metros que podamos antes de caernos.
El segundo factor es su estilo artístico. Basado en tonos grises y sprites, recuerda en cierta medida a las escenas de los tejados de Matrix. Cuando lo pruebes no podrás parar. Juégalo en ***www.adamatomic.com/canabalt/***





LA INDUSTRIA HABLA...

Borja de Altolaguirre
Konami España

#EARLYADOPTERS, BIENVENID@S

Justo en este momento, en el que el progreso de la tecnología en todos sus ámbitos corre a una velocidad que muchas veces nos supera, justo en este momento, los videojuegos están más que nunca a la vanguardia de los últimos desarrollos y novedades tecnológicas.

Aunque el cine haya sido tradicionalmente el soporte en el que hemos visto las últimas tendencias, tanto en formatos (DVD, 3D...) como en contenido (la fabulosa interfaz de 'Minority Report'), ahora nos toca a nosotros ser la punta de lanza en muchos de estas "futuristas" ideas y aplicaciones.

Reconocimiento de voz, facial y de movimientos de tecnología militar israelí con Kinect, precisión casi quirúrgica en PlayStation Move, Apple volcando todo su potencial en convertir sus dispositivos en plataformas de juegos, 3D sin ningún tipo de gafas en Nintendo 3DS, gráficos de última generación en tu bolsillo con la nueva PSP. Los últimos avances técnicos están aquí antes que en ningún otro sitio, y además llegan para quedarse, por mucho tiempo.

Ahora nos toca a nosotros exprimir al máximo todos estos formatos, soportes y tecnologías, para que dejen de ser "ciencia ficción" y se conviertan en nuevas formas, no solo de jugar, sino también de interactuar y consumir otros muchos tipos de contenido. Y a vosotros disfrutar de una nueva Edad de Oro de los videojuegos y la tecnología. Así que, una vez más, earlyadopters, bienvenid@s.

Borja de Altolaguirre es PR&Product Coordinator en Konami España. Esta opinión es personal y no representa a la empresa para la que trabaja. Puedes seguirle en twitter como: @dealtolaguirre



FIRST STRIKE FECHADO EN PSN

El primer DLC para *Call of Duty: Black Ops* llegará a PSN el 3 de marzo y también se ha confirmado que lo hará en PC antes de finales del mismo mes.



NINTENDO 3DS CONFIRMA LA LISTA DE SUS TÍTULOS DE LANZAMIENTO

Este es el catálogo oficial completo de lanzamiento para la portátil 3DS de Nintendo: *Pilotwings Resort, SSF IV, PES 2011, Nintendogs + Cats, Los Sims 3, LEGO Star Wars III: Las Guerras Clon, Ridge Racer 3D, Super Monkey Ball, Samurai Warriors: Chronicles, Asphalt 3D, Ghost Recon: Shadow Wars, Splinter Cell y Rayman.*

MARCA PLAYER EN TELEVISIÓN

¡LARA ÁLVAREZ FICHA POR MARCA PLAYER!

Damos el salto a la televisión a través del espacio Tiramillas de Marca TV, todos los miércoles y jueves desde las 16 horas.

Si hace tan solo algo más de un mes estrenábamos nuestro propio programa de radio, Marca Player FM, ahora volvemos a expandirnos y a estar de enhorabuena ya que, muy recientemente, desde el día 9 de febrero concretamente, hemos iniciado nuestra propia andadura también en la televisión con una sección propia dentro del programa de tarde Tiramillas, de la cadena Marca TV.

Así, para traerte toda la actualidad de los videojuegos incluso en formato audiovisual, hemos tenido el placer de fichar a la guapa y joven presentadora gijonesa de televisión Lara Álvarez, quien también cuenta con la experiencia de ser presentadora y reportera de LaSexta Deportes y Marca Gol, y que será la encarga de llevarte las últimas novedades sacadas directamente de la redacción de nuestra revista.

A partir de ahora ya lo sabes, si te parecía poco conocer a fondo todo el mundillo de los videojuegos a través de la revista que tienes en tus manos; a través de nuestra página web, de nuestro grupo en Facebook y de nuestro programa de radio (con sus respectivos Podcast en iTunes e iVoox todos los lunes), no te pierdas la cita con Lara todos los miércoles y jueves a partir de las 16 horas en el espacio televisivo Tiramillas, en Marca TV. Nosotros gracias a ti no paramos de crecer. Atento a nuestros movimientos, ¿O te lo vas a perder?

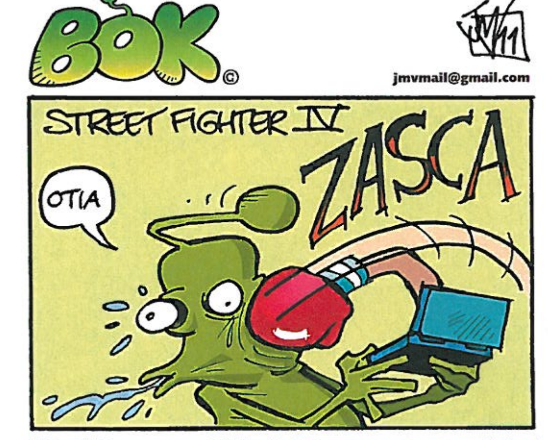
TODOS LOS MIÉRCOLES Y JUEVES A LAS 16:00

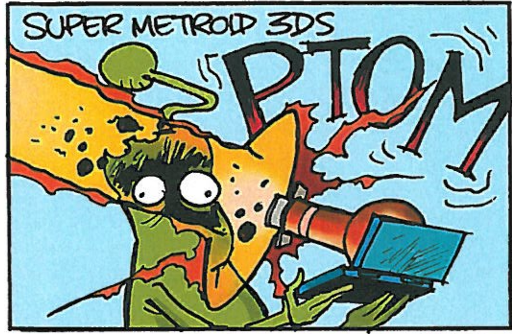
TIRAMILLAS

MARCA TV



La guapísima presentadora de Marca TV será la encargada de ser nuestra voz en Tiramillas.











NUEVOS DETALLES DE DARK SOULS

From Software ha asegurado que el juego será más largo que el anterior, con cerca de 60 horas, y que contará con más de 100 enemigos distintos en total.



ED. COLECCIONISTA DE INFAMOUS 2

La cadena de tiendas Amazon ha desvelado que la *Hero Edition* saldrá el 24 de mayo por 99 dólares e incluirá una figura exclusiva de Cole McGrath.

BATTLEFIELD 3 CONTARÁ CON SERVIDORES DEDICADOS

Muy recientemente el ejecutivo de DICE, Patrick Bach, ha revelado que el esperado shooter bélico dispondrá de servidores dedicados con el objetivo de "crear el mejor multijugador posible". Sin embargo, no contará con herramientas para 'mods'.

8.035 SONRISAS RUMBO

La cola kilométrica, las sonrisas y el ejército de voluntarios evidencian el éxito alcanzado por nuestro II Mercadillo Solidario de Videojuegos ¡Gracias a todos por participar!

Nuestro II Mercadillo Solidario de Videojuegos ha vuelto a resultar un gran éxito de público. Y no solo por la larguísima cola de gente que recorría el Paseo de Recoletos de Madrid, sino también por todo ese grupo de voluntarios que se animó a colaborar y poner su granito de arena desintersadamente, logrando así que las sonrisas de muchos niños huérfanos puedan producirse más frecuentemente en sus vidas.

Desde la misma mañana del sábado 15 de enero hasta la clausura el domingo 16 por la tarde, la gente no dejó de acercarse a curiosear y adquirir todo tipo de productos relacionados con la industria del videojuego, desde consolas Xbox 360 con Kinect, hasta sudaderas y camisetas relacionadas con las mejores sagas, pasando, por supuesto, por alguno de los más famosos videojuegos a precios prácticamente irrisorios.

Por tanto, aprovechamos la ocasión para comunicar nuestro más sincero agradecimiento a todos, y en especial a todas aquellas personas que con su ayuda hicieron posible, una vez más, esta solidaria iniciativa: Julia Magaña, Natalia Muñoz, Bruno Sol (Revista Oficial PlayStation), 'Keko', Álvaro Pineda, Ángel Llamas ('Wako'), Pablo Juanarena (Radio Marca), Mario Fernández (Electronic Arts), Néstor Parrondo y Mónica García (Activision). A ellos y a las compañías que nos cedieron el material ¡Un millón de gracias!



GEARS OF WAR SOBRE RAILES

Según Kotaku, el *Gears of War* que prepara Epic Games para Kinect narrará los eventos de la segunda parte pero el jugador se moverá por raíles.



XPERIA PLAY A LA VENTA EN ABRIL

Según compañías como Orange o T-Mobile, el nuevo dispositivo de telefonía de Sony Ericsson, considerado el PlayStation Phone, sadrá en Europa en abril.



NAMASTE ONG

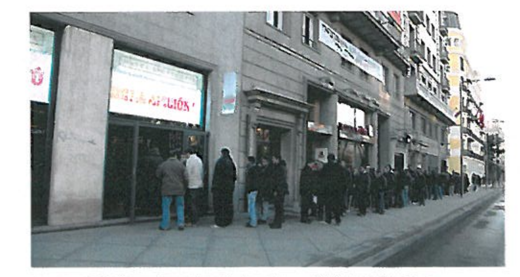
GRACIAS DE PARTE DE LOS NIÑOS

Todo el dinero recaudado gracias a vuestra participación ha sido íntegramente remitido a la organización no gubernamental, **Namaste ONG**, encargada de ofrecer un hogar a los niños huérfanos abandonados en Nepal, así como de promover servicios comunes en la localidad tales como bibliotecas, comedores, enfermerías, etc. Debido a nuestra iniciativa y vuestra indispensable y elogiable colaboración, los objetivos de mejorar la calidad de vida y proporcionar cuidados, tanto físicos como emocionales, a todos estos niños y niñas, se verán próximamente cumplidos.

A NEPAL

'CHAPEAU' A TODOS VOSOTROS

Aún con la cantidad ingente de personas que fueron partícipes de nuestra solidaria iniciativa, no podemos sino agradecer nuevamente la inusitada paciencia mostrada por todos los asistentes, así como la ejemplar consideración de todos aquellos que no tuvieron, por cuestiones de tiempo, la posibilidad de adquirir aquel videojuego, consola o merchandising que tanto deseaban poseer. Sin vuestra asistencia no habríamos alcanzado los 8.035 € que se han dirigido directamente a la ONG Namaste y que, por consiguiente, han convertido en algo un poco más alegre las vidas de aquellos niños menos afortunados. Así mismo, queremos reconocer toda la ayuda prestada por nuestros compañeros trabajadores de Marca Sports Café, ¡Chapeau por vosotros!







DESDE LA RED

David Caballero
www.gamereactor.es

CostumbreDS

Según se acerca el lanzamiento de Nintendo 3DS siento un extraño sentimiento de rechazo a la novedad. No es que no me guste, en mis pruebas he disfrutado mucho de la consola e incluso del efecto 3D, aunque me canse pronto. Es como cuando vas a tener un hermanito: sabes que lo vas a querer, pero temes que cambien ciertas cosas.

En mi caso, tengo algunas costumbres y he disfrutado de unas formas de juego con mi DS durante tantos años que me da palo perderlas o dejarlas de lado. Por ejemplo, creo que con la moda 3D, casi ningún juego pondrá la acción en la pantalla táctil. Todos los que sean táctiles -que serán menos de primeras por la novedad del circle pad analógico- tendrán la acción en la pantalla 3D y el control será relativo, como en *Kid Icarus* o *Steel Diver*. Con esta idea, los puzles o juegos de precisión en los que "tocas" los elementos quedan en un segundo plano, y a mí me gusta tocar en *Picross*, en *Wario Ware*, en *Kirby*, en *Elite Beat Agents*, en *Last Window*...

Con ese último juego me acuerdo del genial "modo libro". ¿Quién no ha disfrutado de esos títulos tan originales en vertical? Imposibles con 3D, extraños con la diferencia de tamaño de las pantallas... y más aún para los zurdos, que podían jugar con la consola al revés, tocando en la pantalla "izquierda".

Cuando la fiebre se pase, estos juegos deberán volver y seguir un camino que les dibujó Nintendo y que no debe cortarles ahora, porque muchos adoramos la Nintendo DS por ellos. Que lleguen sin 3D, que el marketing se resienta, que se aprovechen las otras geniales novedades de la consola y todos contentos.



THE one THOUSAND HAND HANDHELD

una historia en akihabara

• por **Kristian**

Me moría de frío ahí fuera, colocadito en una fila casi interminable de nipones desafiando la climatología adversa. Los que tenía detrás y justo delante me iban dedicando miraditas que me hacían sentir como si fuera un loro haciendo submarinismo al lado de un grupo de truchas. No sé ni cómo me había auto-liado para estar ahí. Cuando planifiqué con mi pareja el viaje a Japón me abstuve de confesarle que uno de los hitos del viaje iba a ser el intentar convertirme en uno de los primeros compradores de la nueva portátil de Sony. Cuando se despertara a las 9 en el hotel de Shibuya, se duchara, se arreglara, se maquillara y entonces y solo entonces me echara en falta, seguramente se liaría parda. Para empezar, contaba con que el precio de la llamada la hiciera otorgarme una hora de gracia. Eso me daría hasta las 11 aproximadamente. Bendito roaming. Pero bueno, ya estaba maquinando un par de excusas por si las cosas se torcían. O tres. Porque estar en esa cola desde las 4 de la mañana daba tiempo para muchas cosas.

Hacer amigos no era una de ellas. Había visto como la multitud casi apedreaba a un japo que, por lo que parecía, había quedado con un colega suyo en la misma cola, y cuando hizo ademán de incorporarse a ella los gritos e insultos fueron instantáneos. Yo creía que los japoneses eran más comedidos para estas cosas. Aunque claro, había que tener en cuenta que en la tienda de Akihabara en la que estábamos apostados había un cartel muy grande y explícito con el símbolo de PlayStation y un 50 al lado. Yo mucho japo no sé, pero o me he saltado unas cuantas generaciones de consolas o esas cinco decenas se referían al número de unidades disponibles del nuevo cacharro. Según mis cuentas, estaba en la posición 46, así que en principio tenía la mía asegurada. Si todo iba bien, claro.

Llevaba meses ahorrando para comprarme la maquinita. No puedo decir que ninguna de sus características me llamara particularmente la atención. Es más, a nivel tecnológico me atraía más bien poco ¿Pantalla táctil? ¿Potencia como PS3? Ciertamente, la consola no podía presumir de aportar nada nuevo a la Industria. Pero la fiebre de la novedad era demasiado grande y la oportunidad de adquirir el aparatito en cuestión en Japón era algo que un frikón como yo no podía dejar pasar.

Por eso cuando me empezaron a entrar ganas terribles de mear pensé que mi mundo de playmobil y gameboys se derrumbaba. Le lancé suplicante una tímida sonrisa al nipón de al lado y su reacción me hizo darme cuenta que cualquier acercamiento para que me guardara el sitio no iba a llegar a buen puerto. Y además estaba el cercano precedente del casi-apedreamiento del colega, convenientemente edulcorado con la histeria latente por conseguir una de las 50 máquinas. No iba a renunciar a mi consola, eso estaba claro, pero la cosa pintaba mal. Tan mal, que la primera idea que tuve para resolver la situación la recibí con el Eureka de Arquímedes. Visto que aquello era la Guerra, apunté para Cuenca, me saqué el arma de destrucción masiva y me puse a silbar el himno de España. Notaba el asombro de los japos en mi cogote, pero eso, en vez de cohibirme me dio, extrañamente, alas. Campeones del Mundo, chavales. Y no me puse a recitar la alineación de Del Bosque a vivo pulmón porque a lo lejos oí unas sirenas y decidí concentrarme en el chorreo para acabar cuanto antes.



no olvides visitarnos en **akihabarablues.com**

Akihabara Blues está formada por **Roswell**, **Toño** y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla: **redaccion@akihabarablues.com**

TOP5

Los videojuegos indie están de moda, así que este mes os traemos los más valorados por vosotros a través de Facebook:



1 BRAID

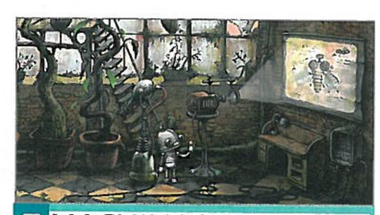
¿EL MARIO BROS INDIE?

El prometedor programador Jonathan Blow alcanzó la excelencia con este título atípico que explora los sentimientos de los personajes en su argumento, a la vez que desarrolla una jugabilidad adulta en forma de un plataformas mezclado con puzles.

2 LIMBO

UN PEQUEÑO GRAN HÉROE

El cuidado diseño artístico minimalista en blanco y negro envuelve un juego de plataformas y rompecabezas en 2D cuya historia nos mete en la piel de un niño pequeño en busca de su hermana perdida.



3 MACHINARIUM

UN ROBOT AL RESCATE

Poseedor de un encanto visual maravilloso y una magistral banda sonora. Se trata de una genial aventura gráfica, acompañada de difíciles puzles, en la que, como un pequeño robot, tendremos que salvar a nuestra novia en una ciudad metálica.

4 MINECRAFT

RECALIFICANDO PÍXELES

El famoso sandbox retro de construcción libre, creado por Markus Persson en 2009, aún se encuentra en su fase beta de pago, pero ya ha sido aclamado y descargado por más de un millón de usuarios.

5 PLANT VS. ZOMBIES

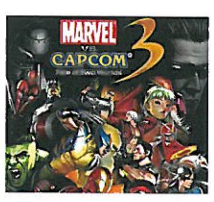
ÁRMATE CON LAS PLANTAS

Este divertido juego, mezcla de estrategia acción y puzle, nos ofrece un arsenal de 49 plantas con las que hacer frente a la horda de zombis que planea invadir nuestra casa.



NUEVO DLC GRATUITO PARA AC: LA HERMANDAD

Como forma de agradecimiento al millón de usuarios que han 'clickeado' en 'me gusta' de la página oficial del juego en Facebook, Ubisoft lanzará un nuevo mapa multijugador llamado 'Venezia by Night'.



MARVEL VS CAPCOM 3 TE REGALA SFIV

Una promoción limitada en España, exclusiva a través de la tienda online de XtraLife, te regalará el magnífico *Street Fighter IV* si reservas *Marvel vs. Capcom 3*.

"J'ACCUSE"

Por Gina Tost

Empezaré haciendo una confesión: Me pasé las primeras 50 horas del año 2011 jugando a la consola. Y aun así, tengo vida social, me peino, leo libros, voy al cine y me encantan las verduras.

¿Dónde está ese estereotipo del que hablan los medios de comunicación? ¿Dónde está ese señor de 30 y muchos años, con malos hábitos alimenticios, que se encierra en casa y juega a shooters mientras devora una pizza tras otra y día tras día? ¿Y por qué no ha matado a sus padres con una katana?

A todos nos hubiese gustado desenfundar una katana y matar a más de uno. Pero aunque somos jugones, somos racionales. Nuestras madres nos arreglaron el problema con un par de "zapatillazos" antes de que se nos subiera a la cabeza.

Tengo que dar explicaciones a mucha gente por culpa de estos estereotipos. Si un sábado no me apetece salir, y lo que quiero es quedarme en casa sintiéndome el rey del rock con *Guitar Hero*, no soy un hikikomori. De la misma manera que si un día llevo falda no significa que no pueda pegarte una paliza al *Halo*.

No solo hablo de los medios. Estoy harta de que jugones de toda la vida se queden sorprendidos porque juego a videojuegos. Y es verdad, puede que no sea lo más hardcore del mundo, pero nadie es perfecto.

El día que los jugones desenfundemos una katana, van a temblar. ¿Habéis contado cuántos jugadores de Wii hay por el mundo? No creo que haya suficientes katanas para todos.

Sigue a Gina Tost en Twitter: @plastidecor





Apaga la consola

CINE YA EN TU SALA



SAW VII EN 3D

Rodada íntegramente en 3D. Mientras una mortal batalla explota sobre el legado de Jigsaw, un grupo de supervivientes busca el apoyo del gurú de la autoayuda Bobby Dagen, un hombre que con sus oscuros secretos provocará una nueva ola de terror.

CINE 11 DE MARZO



TORRENTE 4: LETHAL CRISIS

Con un reparto de la talla de Kiko Rivera, Belén Esteban, Ana Obregón o Maria Patiño, el incorrecto policía José Luis Torrente arrancará su cuarta aventura, en 3D, junto a la tumba de El Fary, lamentando su muerte y que un negro haya llegado a la Casa Blanca.

CÓMIC YA A LA VENTA



28 DÍAS DESPUÉS #02

El fin del mundo ha llegado a Reino Unido, por sus calles merodean ahora depredadores que fueron humanos, pero un virus les arrebató la razón y dejó solo sed de sangre. La superviviencia es ahora tan frágil que hay que luchar día tras día.


BULLETSTORM
CUERPOS DESMEMBRADOS
MASACRES GALÁCTICAS
Y UNA BÚSQUEDA INCESANTE DE VENGANZA
BULLETSTORM.COM A LA VENTA 24.02.11
1UP.COM BEST OF E3 WINNER
BEST OF E3
gameinformer BEST OF E3 2010
18
www.pegi.info
Games for Windows LIVE
XBOX 360.
XBOX LIVE.
PS3
PlayStation Network
EPIC GAMES
EA
© 2011, People Can Fly Sp. z o.o. Todos los derechos reservados. People Can Fly, el logo de People Can Fly, Bulletstorm, y el logo de Bulletstorm son marcas comerciales registradas de People Can Fly en los Estados Unidos de América y demás países. Los logos de Epic, Epic Games, Unreal, the Powered by Unreal son marcas comerciales registradas por Epic Games Inc. en los Estados Unidos de América y demás países. EA y el logo de EA logo son marcas comerciales registradas por Electronic Arts Inc. " ", "PlayStation", "PS3", " " y " " son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Windows, el Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, y los logos de Xbox son marcas comerciales registradas de Microsoft group of companies, y "Games for Windows" y el logo Windows Start button logo ha sido usado bajo la licencia de Microsoft. El resto de marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.



MYTHOS

¿LEVELING, DIABLO Y PVP?

Si queremos ser justos, *Mythos* ofrece todo esto en una mezcla que tiene un sólo nombre: diversión.

■ Por Duardo

Si buscáis información por internet sobre *Mythos*, es posible que os sintáis un tanto confundidos. Es posible que encontréis referencias a Flagship Studios, —sí, los creadores de *Hellgate London*—, y cómo lanzaron originariamente el título. Pero lo que tenemos entre manos es el desarrollo posterior del mismo realizado por la empresa coreana HanbitSoft. ¿Qué pinta entonces Frogster en todo esto? Pues que son ellos los que lo editarán en Europa, inicialmente en inglés, alemán, francés y... ¿turco?; los destinos de los estudios de mercado son inescrutables.

Durante el pasado periodo de beta cerrada, Marca Player tuvo el honor de disfrutar de varias zonas y ver un título que muestra ya un aspecto muy acabado. Evidentemente, había todavía zonas inaccesibles y el sistema de compra de objetos por microtransacciones, como era lógico suponer, tampoco funcionaba.

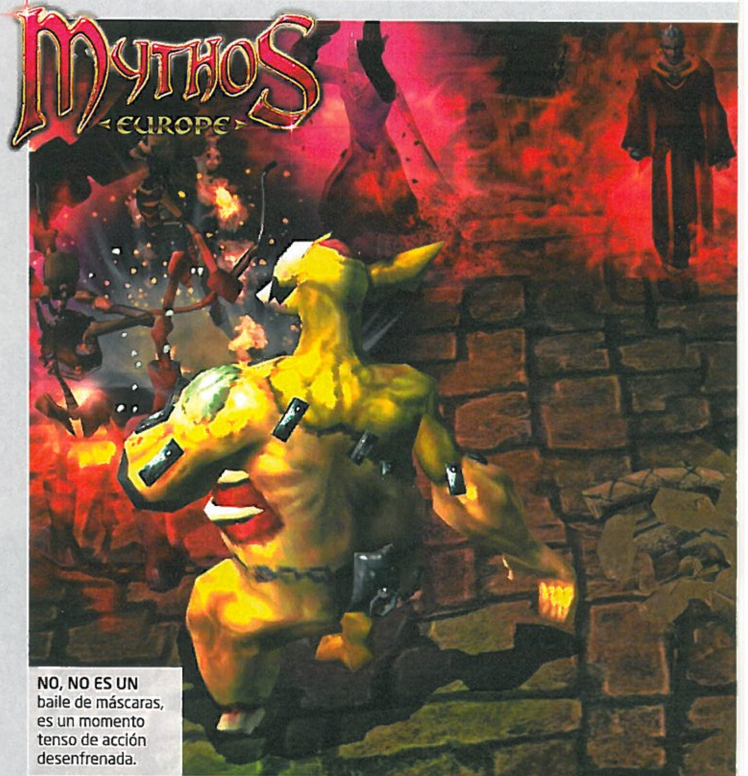
Mythos se presenta así como un título de juego gratuito por el que no pagaremos ni siquiera por descargar el cliente y que se financiará por el popular sistema del 'free2play'.

¿Pero qué ofrece exactamente *Mythos*? ¿Es un mmorpg al uso?

Pues no, lo cierto es que la propia Frogster califica su nuevo lanzamiento como mmo 'hack'n slash'. Y mucho de eso tiene: una jugabilidad en cuanto a su componente de combate muy cercana al estilo del clásico *Diablo*, —¿alguien dijo que en Flagship Studio recabaron muchos desarrolladores originales del título de Blizzard?—, donde el combate clásico de los mmo se convierte en un frenético uso de los dos botones principales del ratón para utilizar tanto ataques con arma como hechizos asignados. Sigue existiendo la barra de accesos directos y podremos hacer uso de nuestro arsenal con las teclas de numeración, pero además, podremos asignar el que más nos interese a alguno de los dos botones. Además, el título se juega en una perspectiva isométrica muy semejante a la de *Diablo*, aunque permite jugar en tercera persona, a la que denomina 'vista mmo'.

La base de *Mythos* son las mazmorras, que podremos completar en solitario o en grupos de cinco. En ellas resolveremos misiones y obtendremos experiencia. Además de existir áreas PvP de todos contra todos.

El 'leveling' de *Mythos* está muy desarrollado y en relación a las cuatro razas: Gremlin, Sátiro, Humano y Cíclope que podemos escoger y sus tres clases: 'Bloodletter', 'Gadgeteer' y 'Pyromancer'. Los talentos pueden ser de hasta tres



NO, NO ES UN baile de máscaras, es un momento tenso de acción desenfrenada.



LOS GREMLINS SON PEQUEÑOS y matones. No sabemos si pasaría algo si les damos de comer después de medianoche.

ANMYNOR, EL TÍTULO DE SPANIARD BLEND

La compañía española Spaniard Blend ha anunciado el nombre de su primer proyecto, *Anmynor*. Se trata de un mmo de acción táctica en tercera persona en tiempo real y se lanzará en la primavera de este mismo año.

CHAMPIONS ONLINE YA ES GRATUITO

Desde el pasado 25 de enero podemos disfrutar de *Champions Online Free for All*, una actualización que convierte en gratuito (sin pago ni suscripciones) al genial MMO de Criptic Studios.
>www.champions-online.com

PRIMER ANIVERSARIO DE STAR TREK ONLINE

Criptic Studios va a celebrar por todo lo alto el primer año de *Star Trek Online* con una nueva serie de episodios del juego, ofertas en la C-store, descuentos en las suscripciones vitalicias y eventos especiales dentro del juego.



WIPE OUT!

Duardo
Director de mmogamer.es

EL TÍTULO ESTARÁ DISPONIBLE PARA SU DESCARGA A COMIENZOS DE ESTE AÑO



PUES NO ES UN Tauren, pero yo no le dejaría un fin de semana cuidando de mi hermana.



LAS MISIONES SON EL hilo conductor del 'leveling' de la misma forma que cualquier otro mmo. Pero este no lo es.

ramas diferentes y, además, asignaremos de forma manual los atributos que se subirán en cada ascenso de nivel.

Mención especial merece el 'crafting', muy elaborado y basado tanto en recetas como en recolección, en niveles y habilidades específicas de creación de distintos objetos, fallos, ránkings y líneas de misiones que evolucionan sus posibilidades.

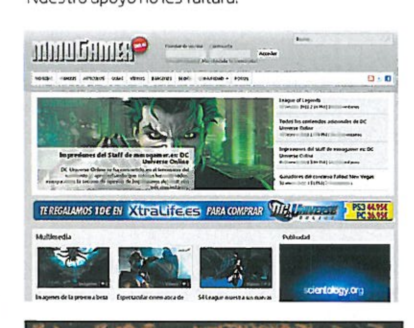
Si algo se le puede echar en cara a *Mythos* es que, gráficamente, es algo mejorable. Funciona perfectamente en ventana y no ofrece mayor resolución que 1680x1050. Los efectos y los modelos son bastante sencillos y casi se podría decir que estamos ante un juego que podría funcionar, perfectamente, en plataformas menos exigentes.

Mythos, que podremos disfrutar en algún momento de comienzos del presente año, es una gran opción para aquellos que quieren un título gratuito con un gran componente de acción y rol. ¿Alguien dijo castellano?

VANYA Y FREE2PLAY

La duda nos corroe estos días: ¿Tendrán éxito los nuevos títulos mmo con cuota previstos para este año? Ya no se trata tan sólo de si vienen traducidos o no (¿me oyes, Rift?), si no que el propio modelo de pago por cuota frente al mal llamado free2play está sufriendo una completa remodelación y más 'res' que nunca: 're-planteamiento', 're-visión', 're...¡pámpanos!'.

¿Y esto por qué es así? Si está claro que 12-14 euros al mes, si eres un jugador asiduo, están más que bien invertidos, (¿alguien ha ido al cine últimamente?. Y no, la cuota de megavideo no cuenta), y que, en muchos casos, un jugador 'hardcore' puede llegar a gastarse 200 euros en objetos 'in game' en innombrables títulos free2play, como ya nos han confesado en algún post dentro de mmogamer.es. Pero es que parece que a muchas compañías les da algo de vértigo aquello de: "Muy bien, pero el ingreso, ¿por dónde entra?"... Pues hay que ser creativos, amigos. Aprended del sector prensa online. ¿Cómo os creéis que nos financiamos? ¿De la caridad? ¿De subvenciones? Y sí claro, seguro que Marca Player les costaría a nuestros lectores 1,9 euritos si no se hiciese, mes a mes, el triple salto mortal sobre cuerda (un poco floja, además) para que la publicidad dé de comer a los redactores, sus hijos, sus mascotas y como la cosa siga así, a abuelos y parientes 'empepitados'.
Pero volviendo al tema del free2play y rompiendo una lanza (curiosa expresión esta, seguro que no sería capaz ni de enarbolarla) por las acciones creativas: DC Universe Online ha bajado la cuota de tres meses una cantidad espectacular (un 40%), y eso que está siendo el tapado de estos comienzos de año. Star Wars: The Old Republic ofrece más dudas que certezas y , por su parte, es posible que Warhammer Online se quede con medio servidor y un cliente sólo traducido al esperanto. Incluso uno de los títulos más interesantes para varios dispositivos de estos meses: World of Dragons, todavía no se atreve con el tiempo de juego ilimitado. (Amigos, no os cortéis y ponedlo ya).
Está claro que el sector de los mmo está sufriendo un cambio que estamos viviendo en primera persona. Pero es que esto es así porque el negocio de los mmo, a todos los niveles, va por un camino muy distinto al del resto de títulos tradicionales en su perspectiva de hype-preview-review... Y eso, espero que los recién llegados amigos de Anmynor, el primer mmo español, lo tengan claro. Nuestro apoyo no les faltará.





EL SUEÑO 3DS DE NINTENDO

Tras más de veinte años persiguiendo la idea de conseguir que las cosas 'se abalancen' sobre el jugador, Nintendo ha conseguido encontrar el camino para hacerlo posible, práctico y, lo más importante, divertido.

Se ha cumplido un sueño. Nintendo lanzará al mercado el próximo 25 de marzo la consola portátil que siempre quisieron crear: la Nintendo 3DS. Tecnología de tres dimensiones al alcance de cualquiera y con el atractivo de la portabilidad y la ventaja de no necesitar ningún apoyo externo para ver las imágenes en tres dimensiones como les ocurrió en sus intentos anteriores y sigue ocurriendo en las propuestas de otras compañías de consolas, televisores y cine hoy en día.

Una historia de fracasos

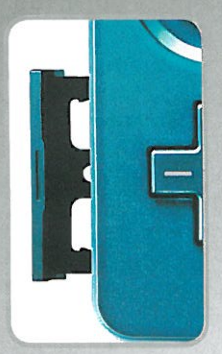
Lo que ahora se concibe como la plataforma definitiva de Nintendo, esta 3DS, viene precedida de una gran interés dentro de Nintendo por la tecnología 3D. La consola Famicom tuvo un lanzamiento de un juego en 3D con gafas, *Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally*, en 1988. Ya en el año 1995, hubo un intento de crear algo similar a través de Virtual Boy. Con el tiempo se ha comprendido que aquel dispositivo no era en realidad una plataforma de juegos que encajase en la línea de sucesión de Game Boy. Era más bien un juguete como otros muchos que lanzaba Nintendo en la época (Love Tester, Ultra Scope, Ultra Machine...). Sin embargo, la compañía lo colocó en la línea de fuego y lo cierto es que, primero, era incómodo jugar con Virtual Boy porque había que acercar la cabeza a unas gafas con trípode y, segundo, las 3D estaban evolucionando hacia espacios tridimensionales con gráficos en color, mientras que VB ofrecía líneas rojas sobre fondo negro.

Al mismo tiempo, Miyamoto ya trabajaba en los espacios 3D para la siguiente consola de la compañía, la Nintendo 64.

Tampoco es conocido que GameCube (2001) poseía un sistema para mostrar imágenes en 3D. Simplemente hacía falta el accesorio necesario que, por supuesto, Nintendo tenía creado pero nunca lanzó. Por si hubiese algún incrédulo, Iwata asegura que Nintendo tiene la versión 3D de *Luigi's Mansion*, el juego que salió con el lanzamiento con la consola. ¡Y no hacía falta ponerse gafas! Pero el accesorio era más caro que la propia consola. el mercado no estaba preparado.

Con Game Boy Advance SP (hacia el año 2003) Nintendo volvió a intentarlo con imágenes tridimensionales en el cristal líquido de las pantallas de la consola y aquello funcionaba, pero la escasa resolución de las pantallas no ofrecía grandes posibilidades.

Y fue hace dos años cuando por fin se empezó a cumplir el eterno deseo de Yamauchi (el anterior presidente de Nintendo) de hacer cosas 'Que se abalancen sobre ti', como decía él. Un empleado sugirió un sistema. El resto son doce prototipos y el resultado actual. ■



Ranura tarjeta SD: Como en la generación de consolas anterior, Nintendo sigue confiando en las tarjetas de memoria flash en formato SD para el almacenamiento de contenidos. En esta ocasión, la consola incorpora una tarjeta de 2Gb en el pack de inicio y servirá, entre otras cosas, para poder transferir las fotografías que hagamos en la consola a un dispotivo externo, así como para poder almacenar música en MP3, formato que ya reconocerá la consola.

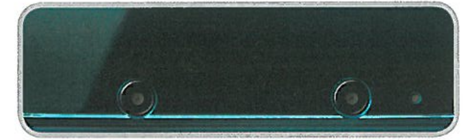


Botón deslizante: Una de las prioridades de Nintendo era conseguir un control analógico más similar a los sticks de las consolas de sobremesa. El botón deslizante cumple esa función. Por otra parte no sobresale y es casi plano para permitir el cierre de la consola.
En un prototipo se llegó a pensar en hacer que la cruceta y el botón deslizante fuesen intercambiables.

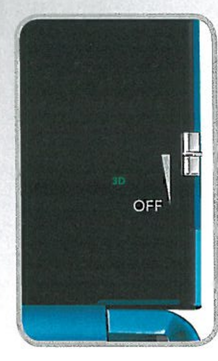




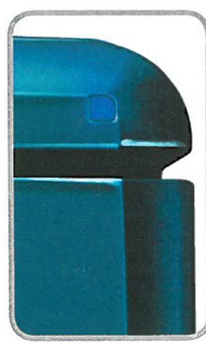
Botón Home: Aprendiendo de otros dispositivos de gran éxito actualmente como el iPhone, Nintendo no solo ha incluido la multitarea en la 3DS, sino que habrá un botón Home para poder navegar entre aplicaciones y juegos en cualquier momento sin tener que interrumpir una partida o actividad.



Dos cámaras externas: La 3DS no solo es una consola, sino que además es una cámara de fotos tridimensionales. Las dos cámaras permiten captar profundidad en las fotos y el regulador 3D servirá para que, luego, cada uno ajuste la visualización.



Regulador 3D: Es un hecho que no todo el mundo percibe las 3D de la misma forma y en la misma medida. Depende de la forma del ojo y su posición el cómo se forme la imagen 3D en el cerebro. El regulador de la consola permite ajustar el nivel de 3D, así como desactivarlo y dejar la imagen en 2D si alguien lo necesitase.



Indicador de notificación: Se trata de un LED, una lucecita, que parpadeará siempre que recibas nuevos datos. La luz será azul si la actividad es de SpotPass, verde si has tenido un encuentro StreetPass, naranja si es que tienes algún amigo de tu lista online y rojo si lo que ocurre es que tienes poca batería.

Diseño por capas: Si se mira la consola cerrada veremos que hay tres capas diferenciadas por colores. En la primera está la pantalla 3D, en la segunda se integra el volumen, el WiFi y los LEDs y, por último, en la tercera capa los gatillos, ranura SD y la leyenda de los botones.



Base de carga: Existen dos formas de cargar la 3DS: a través de la base de carga (no es por inducción) o utilizando el cargador tradicional a la red que, por cierto, es idéntico al de la Nintendo DSi.



Lápiz telescópico: El nuevo lápiz de Nintendo es retráctil y encaja perfectamente en la consola.El stylus telescópico mide aproximadamente 10 cm extendido.

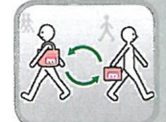
Ficha técnica Nintendo 3DS

Tamaño (cerrada): 13,46 cm de ancho, 7,3 cm de alto y 2 cm de grosor
Peso: 234 gramos
Pantalla superior: 3,53" con una resolución de 800x240 pixels (400x240 por cada ojo)
Pantalla inferior (tátil): 3,02" con una resolución de 320x240 pixels
Cámara: Una cámara interna en la parte superior y dos externas de 0,3 megapíxels cada una.
Batería: 3-5 horas (WiFi/on; 3D/on; Brillo/máximo) / 96-120 horas (Sleep mode).
Aspecto exterior: Azul Aqua y Negro Cosmos.
Controles de juego: Pantalla táctil, micrófono integrado, botones A/B/X/Y, pad analógico de 360 grados, botones Start y Select, sensor de movimiento y giroscopio.
Otros controles: Ajuste de profundidad 3D, botón Inicio para la función de llamada al sistema, interruptor de apagado y encendido del Wi-Fi, botón de encendido.
Precio: 249,95 €

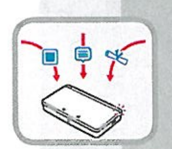
Lo que 3DS puede hacer



Conectividad: Para Nintendo, la conectividad de 3DS es vital después de la mala experiencia que han tenido con dispositivos anteriores como DS, DSi y Wii. Como no incluye tecnología 3G, todo se basa en el WiFi y la conectividad local consola-consola. Para el WiFi se han llegado a acuerdos con los principales operadores de telefonía (en España será Movistar quien ofrezca sus puntos de acceso a internet a la 3DS).



StreetPass: La conectividad local es la otra gran clave. Cada vez que dos consolas con el modo StreetPass activado se crucen, intercambiarán datos. Esos datos van desde los perfiles de los Miis, que aparecerán en la Plaza Mii, a pequeños duelos en determinados juegos. No hará falta llevar ningún juego dentro de la consola, pero sí configurar la lista (hasta 12) de los juegos en los que tu StreetPass participa.



SpotPass: La segunda gran vertiente de la conectividad de la Nintendo 3DS tiene que ver con notificaciones, aplicaciones y nuevos contenidos para los juegos. Siempre que el jugador active el modo SpotPass y dé su autorización para que así se produzca, su consola se conectará a una red WiFi cercana para tratar de encontrar nuevos contenidos. En las notificaciones habrá mensajes de Nintendo, de tus amigos o de alguna actividad reciente dentro de un juego. Así como actualizaciones de aplicaciones para descargar y nuevos niveles y personajes de los juegos.



eShop y navegador: A pesar de haber sido protagonistas en la exposición de prestaciones de 3DS, ni la tienda de aplicaciones, juegos y clásicos -eShop-, ni el navegador de internet estarán disponibles desde el primer momento en las consolas y habrá que esperar a una actualización para que ambas herramientas se puedan usar en la portátil de Nintendo.

LOS 15 TÍTULOS DEL LANZAMIENTO

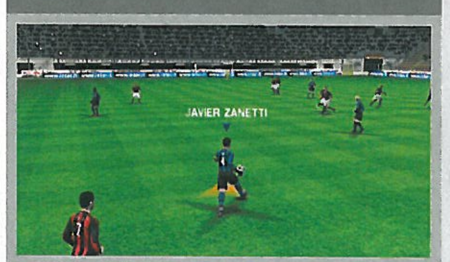
Super Street Fighter IV 3D



CAPCOM / LUCHA / 1-2 JUGADORES / ★★★★★

El juego de Capcom es uno de los baluartes de la consola en su lanzamiento. Ofrece dos vistas, una lateral y una dinámica (como la versión de sobremesa) y en ambas disponemos de funcionalidad 3D. Se echa de menos algo de 'acción' en el segundo plano ya que los individuos del escenario son parte del decorado y están quietos. Además del control tradicional con la cruceta y los botones y la posibilidad de usar el botón deslizante, incorpora un control táctil con cuatro atajos a los golpes especiales que facilitan las cosas a los novatos. El modo StreetPass permitirá que nuestra consola compita contra otras por la calle y vayamos ganando nuevas 'figuras' para nuestra colección. Además incluye una buena cantidad de modos multijugador de enfrentamiento online y con interconexión local.

PES 2011 3D



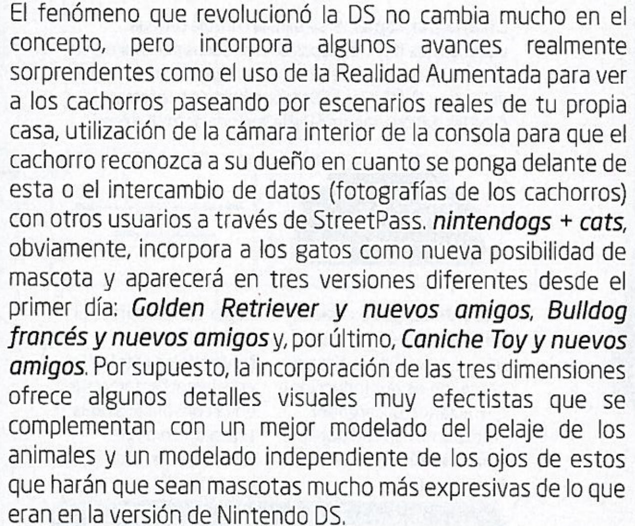
KONAMI /FÚTBOL / 1-2 JUGADORES / ★★★★★

Si existe un juego en el que el 3D cobra un sentido más allá de lo estético es en ***Pro Evolution Soccer 2011 3D***. La razón es que se ha creado un nuevo tipo de cámara a través de la cual el jugador se convierte en el epicentro de la acción y toda gira en torno a él. Desde su punto de vista que, además, ahora es tridimensional y puede percibir profundidades y distancias, la visión de juego cambia completamente. La intuición y la rapidez de movimientos cobrarán más sentido al centrar la jugada en el campo visual y no en todo el escenario del campo desde una vista lateral. A pesar de no contar con opciones StreetPass o multijugador online, los enfrentamientos consola contra consola estarán disponibles de forma local.

nintendogs + cats



NINTENDO / SIMULADOR SOCIAL /1 JUGADOR ★★★★★

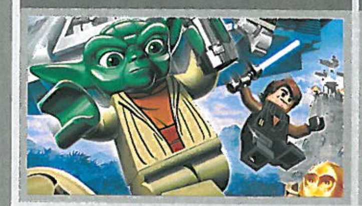


El fenómeno que revolucionó la DS no cambia mucho en el concepto, pero incorpora algunos avances realmente sorprendentes como el uso de la Realidad Aumentada para ver a los cachorros paseando por escenarios reales de tu propia casa, utilización de la cámara interior de la consola para que el cachorro reconozca a su dueño en cuanto se ponga delante de esta o el intercambio de datos (fotografías de los cachorros) con otros usuarios a través de StreetPass. ***nintendogs + cats***, obviamente, incorpora a los gatos como nueva posibilidad de mascota y aparecerá en tres versiones diferentes desde el primer día: ***Golden Retriever y nuevos amigos***, ***Bulldog francés y nuevos amigos*** y, por último, ***Caniche Toy y nuevos amigos***. Por supuesto, la incorporación de las tres dimensiones ofrece algunos detalles visuales muy efectistas que se complementan con un mejor modelado del pelaje de los animales y un modelado independiente de los ojos de estos que harán que sean mascotas mucho más expresivas de lo que eran en la versión de Nintendo DS.





LEGO SW III: The Clone Wars



LUCASARTS/S.C.

No se sabe nada sobre el título. Ni siquiera se ha publicado ninguna pantalla para que nos podamos hacer una idea. Lo único cierto es que el juego estará disponible desde el primer día de vida de la consola.

Super Monkey Ball 3D

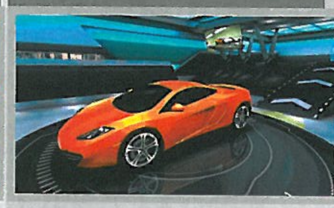


SEGA ★★★★★



Este era uno de los juegos que se quería probar. Es una saga clásica de Sega que no termina de aprovechar el 3D para crear puzles nuevos aunque si no lo probaste en su día puede resultar interesante.

Asphalt 3D: Nitro Racing



UBISOFT /1-6 JUG. / ★★★★★

La serie de Gameloft incorpora en su versión de 3DS la posibilidad de conducir motos y contará con un sistema de competición multijugador de hasta 6 jugadores. Lo que no está confirmado todavía es si las carreras deberán hacerse de forma local o admitirá conexión remota a través de la red de Nintendo.

Tom Clancy's Splinter Cell 3D

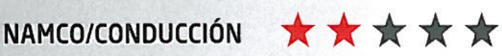


UBI. / ★★★★★

Una nueva versión de *Chaos Theory* (2005) es la sigilosa incursión de Sam Fisher en la consola de Nintendo. Estará basada en puzles de sigilo y no tantos momentos de acción.

Ridge Racer 3D





NAMCO/CONDUCCIÓN ★★★★★

Es del grupo de juegos que hemos tenido oportunidad de probar y lo cierto es que no es el más sorprendente. Hay que decir primero que tiene juego online y eso puede ser justificación de muchas cosas. Por ejemplo, que las 3D solo son un efecto curioso para un juego con coches que reaccionan como bloques de granito y que repiten las animaciones una y otra vez.

Los Sims 3





EA/SIMULADOR SOCIAL ★★★★★

Aunque ya haya sido lanzado para otras plataformas, sirve para que comprobemos lo impresionante que puede llegar a ser el efecto 3D. Es el ejemplo perfecto de 'la vida en un acuario'. La cámara de la consola permite editar a tu sim desde una foto y existen características 'tontas' como poder agitar la consola para generar efectos sobre la partida, el escenario y los personajes.

Samurai Warriors: Chronicles





TECMO-KOEI/ACCIÓN ★★★★★

La clásica saga de acción bélica medieval (del Japón medieval, claro) ha encontrado en 3DS una plataforma perfecta para ofrecer combates uno vs uno en modo local wireless, así como la opción de descargar nuevos personajes y escenarios a través del sistema SpotPass. El juego también contará con opciones StreetPass para el intercambio de información, personajes,...

Pilotwings Resort



NINTENDO / ACCIÓN   

Más que un juego es el banco de pruebas que Nintendo ofrece a los usuarios para que vean de lo que es capaz de hacer su nuevo 'juguetito'. El jugador tendrá a su disposición la isla Wuhu y un personaje para recorrerla volando de diferentes formas y en distintos momentos del día. Fue el test de la SuperNintendo y de la Nintendo 64 y ahora lo será de la 3DS.

Rayman 3D



UBISOFT / ★★★★★

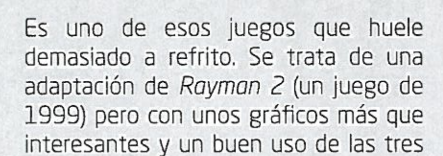
Es uno de esos juegos que huele demasiado a refrito. Se trata de una adaptación de *Rayman 2* (un juego de 1999) pero con unos gráficos más que interesantes y un buen uso de las tres dimensiones.

Tom Clancy's Ghost Recon Shadow Wars



UBISOFT/ ★★★★★

Totalmente enfocado a la estrategia, la saga mantendrá el estilo narrativo de la serie Tom Clancy, esta vez utilizando cinemáticas en 3D para mayor efectismo. Se ha hablado de 27 misiones (unas 30 horas de juego) y un modo multijugador en local.



Las aplicaciones preinstaladas



Registro de actividad: Para Nintendo existen dos conceptos de actividad. El primero es lo que andas a lo largo del día y el segundo lo que usas la consola. Como ocurría con el programa Camina conmigo de Nintendo DS, la consola es capaz de contabilizar los pasos (hasta un máximo de 3000 al día) y cambiarlos por monedas (1 cada 100 pasos). La otra función te ofrece estadísticas de horas de juego y uso de la consola, así como gráficas por días, semanas y meses para controlar tus hábitos.



Juegos de Realidad Aumentada: La consola incluye 6 cartas (luego saldrán más) que ofrecen otros tantos juegos de Realidad Aumentada. Apuntando con la cámara de la consola a las cartas, surgirán pequeños juegos con personajes en 3D sobre el mundo real (que está en torno a la carta).



Cámara: La 3DS incluye una cámara interna y dos externas para fotos en 3D. El software de fotos en 3D permite además muchas modificaciones sobre las imágenes, así como juegos de fusión y retoque.




Atrapacaras: Se trata de un juego arcade en el que con una foto se creará un enemigo al que dispararemos y perseguiremos.



Mii: Desde NES se lleva persiguiendo la idea de los perfiles de personaje que se concretó en Wii. Ahora el editor permite empezar desde una foto y crear el Mii en 3D, así como transferirlo a través de un código QR.



Plaza Mii: Además de ver los Miis de los amigos, si se activa el StreetPass, podremos ver los Miis de las personas con las que nos crucemos por la calle que tienen una 3DS y la función StreetPass activada.



Nintendo 3DS Sound: Además de manipular sonidos como en DSi, en esta ocasión se podrán reproducir archivos AAC y MP3 que insertaremos en la consola a través de la tarjeta de memoria SD.

Y OTROS MUCHOS QUE VENDRÁN DESPUÉS

Animal Crossing



Aunque hasta el momento se ha visto poco más que un vídeo, ya se sabe que en esta ocasión el jugador tomará el papel de alcalde de su pueblo, función en la que necesitará la ayuda de sus vecinos para que la vida no se convierta en un auténtico caos en la aldea. Si cabe destacar algo en el aspecto gráfico es que supera a cualquiera de sus antecesores en DS y GameCube, no solo por el apartado 3D, sino porque las texturas y detalles se acercan más a lo que se pudo ver en Wii hace dos años.

Kid Icarus: Uprising



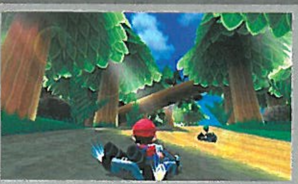
Es uno de los juegos más impresionantes que hemos podido jugar en la 3DS. Ya no solo porque se desarrolle en un espacio aéreo y las sensaciones de profundidad sean más perceptibles o porque el control (solo para diestros) sea de lo más original al utilizar cruceta o botón deslizante para el protagonista, pantalla táctil para apuntar con su arma y botón superior izquierdo para disparar. Lo que realmente impresiona es el enorme detalle de escenarios y enemigos.

Mario Kart 3DS



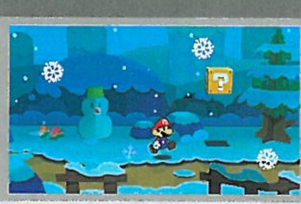
Miyamoto ha dado cierto protagonismo al ***Mario Kart*** de 3DS por algo tan simple como la posibilidad de crear y guardar clips de repeticiones en 3D. Sin embargo, sin haberlo probado aún, nosotros pensamos que la auténtica revolución de este *Mario Kart* que ha echado la cámara de visión algo más para atrás para poder tener más coches y circuitos a la vista, es la introducción de control mediante el giroscopio que detecta el movimiento de la consola como con el mando de Wii.

Paper Mario



Si tiene una característica este título de Nintendo es que su diseño artístico pasa por completo de las 3D. Sin embargo, la combinación de un diseño en 2D con la tecnología 3D, nos va a ofrecer una serie de efectistas situaciones en las que se jugará con diferentes capas de contenido, aparición de objetos en 3D y, para sorpresa de muchos, un estimulante mundo tridimensional en el que realmente comprenderemos el significado de tener personajes en dos dimensiones.

StarFox 64 3D



Es uno de los juegos que mejor aprovecha el invento de las tres dimensiones. Los espacios que muestran enemigos y escenarios en profundidad se ven acompañados de un excelente trabajo en el apartado gráfico que ofrecen una solución ejemplar. Detalles insignificantes como la retícula de apuntado en profundidad o la línea del horizonte con cierta curvatura ayudan en el propósito de transmitir la idea. Además tiene un control genial que aprovecha el botón deslizante.

Steel Diver




Cuando se anunció, el juego de submarinos de la 3DS, parecía más un título de relleno que el auténtico reto en el que se ha convertido. Más allá de las 3D, el juego toca techo en el uso del giroscopio al hacer girar al jugador para encontrar a los barcos enemigos en la superficie en uno de los modos. Al mismo tiempo, la pantalla táctil se convierte en el cuadro de mandos (que también se controlan con los botones y crucetas). Además cuenta con otros modos como el avance lateral esquivando obstáculos. Sorpresón.

TLoZ: Ocarina of Time



Lo que fue un anuncio que entusiasmó a la gran masa social nintendera del mundo, el remake del clásico *Ocarina of Time*, terminará siendo poco más que eso, un remake con algunos detalles de 3D, pero sin un auténtico punto fuerte o algún elemento característico que haga que el resto de compañías se fijen en él como ejemplo. Hay un repaso a los gráficos del juego, así como un intento por utilizar el giroscopio en situaciones en las que Link apunta para lanzar algo, pero se queda en la supercifie de lo esperado.

R.E.: The Mercenaries 3D




Siendo una de las sagas que más deseos despierta entre los fans, este ***The Mercenaries*** ofrece un juego al más puro estilo arcade de recreativos, con un contador de tiempo y un número limitado de balas en el cargador. Además con la opción de recorrer los niveles en modo cooperativo online. Recopilando algunos de los niveles Mercenarios de *R.E. 4* y *R.E. 5*, el juego ha servido a Capcom para adaptar el motor gráfico a la 3DS y hacer los test para *Revelations*, el otro *Resident Evil* de 3DS que también anda de camino y promete mucho más.

Metal Gear Solid 3D



No se ha podido jugar aún, sin embargo, los vídeos que hemos podido ver en la propia 3DS nos hacen pensar que esta adaptación del juego de PS2 (es la tercera entrega, concretamente) será muy interesante de experimentar en tres dimensiones. Las ideas de Hideo Kojima con respecto al 3D son interpretadas desde un punto de vista de dirección de cámaras, de contar una historia aprovechando los nuevos elementos en acción y las sorpresas están aseguradas cuando el japonés se pone a crear.

Puzzle Bobble Universe



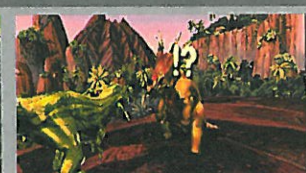
A pesar de haberlo tenido entre las manos y haber disfrutado de su sistema de juego ya clásico, no es un juego que nos haya dejado ninguna huella especial en la memoria por el uso de las tres dimensiones o por la espectacularidad de las imágenes. Sigue planteando la dinámica en un espacio vertical y, ofreciendo 3DS la posibilidad de jugar con profundidades, nosotros esperábamos que cambiase a un espacio con una perspectiva muy distinta. Esperaremos a ver las opciones finales.

DOA Dimensions



Al genial elenco de personajes y el trabajo en el diseño de estos, su modelado en 3D y la creación de nuevos escenarios, hay que añadir la inclusión de Samus y Ridley (de *Metroid: Other M*) y una experiencia de juego que tampoco nos dejó boquiabiertos.

Combat of Giants: Dinosaurs



Escenarios de mundos de hace miles de años y una buena cantidad de dinosaurios tremendamente realistas que, seguro, atraerán al público más joven. Sin haberlo visto en movimiento, podríamos calificarlo como un 'nintendogs killer'.

James Noir Hollywood Crimes



Un crimen y hasta 150 puzles para llegar a resolverlo. Los acertijos irán desde la lógica más absoluta a una buena habilidad utilizando la cámara 3D o el propio giroscopio de esta para hacer encajar las piezas de un caso que se desarrolla en Hollywood.

Rabbids 3D



Aunque hará uso de las 3D en el aspecto del juego, esta adaptación de ***Raving Rabbids: Regreso al Pasado*** para 3DS es un juego de plataformas de scroll lateral. Ocasionalmente se hará uso de herramientas como el giroscopio, pero poco tendrá que ver con la versión del juego que ya hemos disfrutado en Wii.

AC Lost Legacy



Si algo le falta a la saga *Assassin's Creed* es triunfar en una consola portátil y con 3DS Ubisoft quiere intentarlo. La aventura, que estará protagonizada por Ezio Auditore, nos meterá de lleno en un viaje del protagonista a sus orígenes buscando el castillo de asesinos de Masyaf. Ni se han visto imágenes ni nada.

Driver Renegade



La conducción bajo un título con solera también llegará de la mano de Ubisoft en un juego que nos pondrá en la piel del expolicía John Tanner en la misión de capturar a cinco capos de la mafia neoyorkina en misiones que solo transcurrirán al volante de nuestro clásico coche amarillo.

Kingdom Hearts 3D: DD



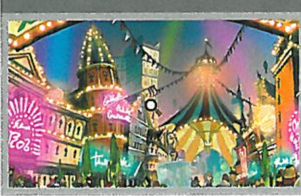
Aunque se anunció desde el principio todavía no se conocen muchos detalles del juego. sí que se llamará '*Dream Drop Distance*' (*El Sueño Alargado* en español) y que apostará por la acción y las escenas espectaculares para explotar las 3D de la consola.

Profesor Layton vs Ace Attorney



Un crossover definitivo. El abogado Phoenix Wright y el detective Profesor Layton se verán las caras en lo que promete ser una de las obras maestras de Level 5 en las que habrá un mix de estilos y, sobre todo, una historia que brillará especialmente en 3D.

Prof. Layt. y la máscara milagrosa



Layton también contará con su propio título en 3DS y, además de lo que nuestra imaginación puede llegar a imaginar para los puzles tridimensionales, ya se sabe que podremos controlar a Layton en escenas de acción y que su ayudante tendrá mascota.

La tienda de 3DS: eShop



eShop: Aunque Nintendo ya empezó a dar sus primeros pasos en este mundo a través de los Canales de Wii, la Consola Virtual de Wii, el WiiWare y el DSiWare, la explosión de las aplicaciones y juegos pequeños de descarga que ocasionó iPhone y que sigue vigente con el dispositivo de Apple y la plataforma Android ha hecho que Nintendo se plantee hacer que su eShop ofrezca algo más que juegos. Su eShop, que no estará disponible con el lanzamiento de la consola, admitirá desarrollos de aplicaciones que no sean exactamente juegos, pero que utilicen el soporte de la consola de Nintendo de una forma 'original'.
Pero si hay una auténtica novedad en la eShop con respecto a la política de Nintendo anterior es que, por fin, habrá un intercambio de dinero real, dejando atrás los puntos Nintendo y empezando a ver el símbolo del euro al lado de cada aplicación. Para ello hará falta meter los datos de una tarjeta de crédito. Cosa de mayores.





La consola virtual: La petición por parte de la comunidad de fans de Nintendo estaba hecha desde hace tiempo. Hacía falta un soporte para todos los juegos de Game Boy, Game Boy Advance, etcétera, del mismo modo que otras consolas habían encontrado cobijo para sus clásicos en la Consola Virtual de Wii. A través de la Consola Virtual de la eShop de 3DS se tendrá acceso a un amplísimo número de juegos clásicos que ya se pudieron jugar hace años en las consolas portátiles de Nintendo.



DSiWare: El catálogo de juegos descargables que se inauguró con la DSi parece conservar el nombre. Seguirá siendo el soporte para pequeños desarrolladores independientes que encuentran en Nintendo el paraguas idóneo para lanzar sus creaciones. Del mismo modo, Nintendo lanzará sus propias creaciones a través de este canal.

La gira: 'Prueba y verás'



3DS de gira: La mayor virtud de la Nintendo 3DS, la visión en tres dimensiones, es también su mayor obstáculo con el público. Siendo las imágenes en 3D algo que se experimenta de forma individual al estar frente a la pantalla, las imágenes y vídeos de la consola no ofrecen demasiados detalles espectaculares de lo que el jugador se va a encontrar. La solución de Nintendo para demostrar a futuros compradores que la consola vale la pena ha sido mostrarla por toda España.
Entra en la web **www.pruebayveras.com** y consulta el calendario de la gira y cuándo pasa por tu pueblo o ciudad más cercana. Recomendamos asistir a las pruebas porque no tiene nada que ver todo lo que contemos o dejemos de contar con la experiencia en primera persona que se experimenta delante de esa pequeña pantalla en 3D.

REALIDAD VS

Hablamos con expertos para que nos digan si de todo lo que vemos en los videojuegos hay algo de realidad.

Se acabó. Ya es hora de que pongamos los puntos sobre las íes, de que dejemos las cosas claras, que nos flipamos mucho con las cosas que vemos en los videojuegos. Este mes hemos preguntado a expertos de todo tipo si algo de lo que vemos en ellos es real. ¿Una misión para un solo agente como las de Sam Fisher o Solid Snake se da en la realidad?, ¿un soldado devuelve granadas cuando se las lanzan como en *Call of Duty* o simplemente huye aterrado?, ¿y coge la munición de los enemigos a los que mata cuando se queda sin la suya?

No solo os lo resolvemos todo sobre conflictos bélicos no. ¿Puede un ser humano caer durante diez o veinte metros y agarrarse a un saliente como si nada, tal como hacen Ezio Auditore o Nathan Drake? ¿Son posibles los viajes en el tiempo? Estas y muchas preguntas más sobre la veracidad de los videojuegos las tienes resueltas en este reportaje.

Textos: David Navarro y Gustavo Maeso




Ilustraciones: Miguel A. Lucha



¿Explotaría un barril de combustible si le disparamos? ¿Y un vehículo?

Jesús Oliva Sahornil, Sargento Primero del Ejército de Tierra, contesta: "Depende del combustible. Si es gasolina y está dentro de un barril metálico podría ser. Solo en el caso de ser un contenedor metálico la entrada de la bala produciría una chispa. Hay posibilidades de que esa chispa prenda el combustible, pero no es seguro. En el caso de un vehículo es mucho más difícil y también depende del vehículo. Podría ser que una bala diera en el sitio justo, en el depósito, pero las posibilidades son mucho menores".



Lo de mandar solo a un soldado a completar una misión ¿pasa mucho?

Nuestro Sargento Primero es tajante en la respuesta: "Nunca. En las misiones siempre hay un mínimo de dos efectivos. Hay algunas misiones especiales, misiones de operaciones, en los que sí se puede mandar a un grupo muy reducido, pero siempre un mínimo de dos soldados para realizarlas. Siempre necesitas a alguien que te cubra".

¿Es posible romper una caja de madera dándole golpes con una palanca?

Un físico que prefiere mantener el anonimato nos cuenta que "sí es posible romperla siempre que la caja sea hueca, aunque con paredes sólidas, pero todo depende del impulso que lleve y de las propiedades materiales de la caja". Si la caja fuese maciza por dentro o estuviese repleta de cosas hasta los topes, sin ningún hueco libre en su interior, "romperla completamente de un golpe sería muchísimo más complicado".

VIDEOJUEGOS

Es posible recuperar plenamente la salud si nos escondemos durante unos momentos o utilizamos un botiquín?

"Obviamente eso es imposible", contesta Miguel Garzón, profesor titular de Anatomía en la Faculta de Medicina de la UCM. "Un impacto de bala tarda mucho tiempo en curarse y depende de muchísimos factores. Desde que la intervención sea rápida hasta qué estructura ha sido dañada, de qué calibre es la bala, si tiene orificio de entrada y salida... La regeneración instantánea no existe y curarse de una herida de este tipo sin la ayuda de un cirujano, solo con un botiquín, tampoco".

¿Intentaría un soldado devolver una granada que le han tirado antes de que explote en su cara?

"Sí. Hay un tiempo de reacción que permite hacerlo. No es habitual, pero si no tienes un parapeto donde refugiarte, sabes que tienes unos segundos antes de que explote. No es algo que se practique en las maniobras, claro está, por el riesgo que implica, pero en una situación real de combate es una posibliidad. Cuando cae una granada, estas contando mentalmente sin darte cuenta. Yo te puedo asegurar que si no tengo donde refugiarme, yo me arriesgaría a devolverla", nos confiesa el sargento Jesús Oliva.

¿Los soldados suelen recoger las armas y otros suministros de los cuerpos de sus enemigos muertos?

Este es uno de los tópicos más repetidos en la historia de los videojuegos desde que existen los juegos de acción o plataformas. Tanto que a todos nos parece que debe ser una práctica habitual en combate. Pero el sargento Jesús Oliva nos devuelve a la realidad: "No ocurre. Nunca. Los soldados tienen su propio material y no tienen que recogerlo de los enemigos. A no ser que sea una necesidad extrema no puedo imaginar a un soldado de un ejército profesional recogiendo armas de un enemigo muerto. Además, es un práctica prohibida por las convenciones internacionales, la Convención de Ginebra, etc."



¿Puede un comando dislocar el cuello de un enemigo solo con sus manos?

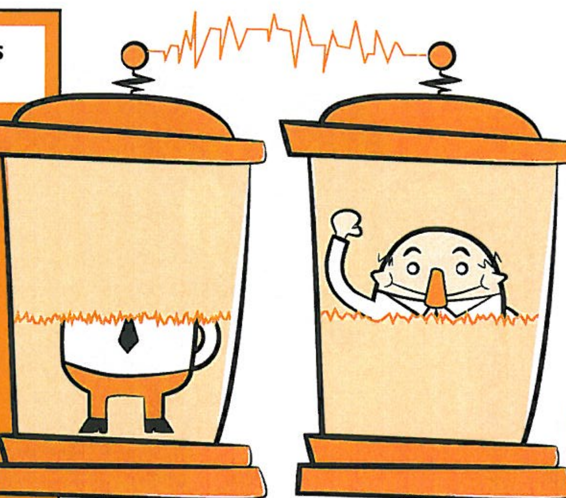
"Depende de la fuerza que se aplique, sí que sería posible", afirma Jose Jesús Jiménez Rejano, profesor de Fisioterapia de la Universidad de Sevilla. "Un individuo experto, si realiza el movimiento adecuado, puede provocar un efecto cizalla en el cuello y romper la arteria vertebral. En las vértebras del cuello hay una especie de 'anillito' de hueso, que es el que se rompe con ese tipo de movimientos y, con él, la arteria", explica.

¿Las invasiones alienígenas y los desastres naturales solo ocurren en los Estados Unidos de América?

María José Pérez del Pozo, profesora de Relaciones Internaciones de la UCM achaca el protagonismo de los americanos en sus historias a la concepción que tienen de su propio país como "país mesiánico, salvador, sobre todo a raíz de las dos Guerras Mundiales y la Guerra Fría. Se ven como víctimas que tienen una misión, un problema que solucionar en el mundo. ¿A que nadie se imagina a un alienígena atacando Andorra?".

¿Existen el teletransporte o los viajes en el tiempo?

"El teletransporte no, pero los viajes en el tiempo sí que son posibles desde el punto de vista de la Teoría de la Relatividad", afirma Raúl Rodríguez, profesor ayudante, doctor de Física Aplicada de la Universidad de Sevilla. "Los tiempos y los espacios son relativos, no absolutos. Un ejemplo: para una persona que viajase por el espacio casi a la velocidad de la luz, al volver podría darse cuenta de que, mientras que para ella han pasado dos años, en la Tierra pueden haber pasado cinco. Luego sí es posible, aunque solo hacia el futuro, y muy poco probable".



¿Es posible darse una leche con un coche a 200 km/h y que siga funcionando el motor?

Javier Páez, director del departamento de accidentología del INSIA afirma que no. "Europcar realizó hace unos años un experimento en el que un vehículo colisionaba a 64 km/h con una valla flexible. Quedó absolutamente impracticable, toda la parte delantera hecha un amasijo de hierros, totalmente destrozada. Imagina si fuese a 120 o a 200 km/h, además de que el conductor podría morir. Lo que ves en un *Gran Turismo* o un *GTA*, no tiene nada de realismo en colisiones".



¿Un humano tiene fuerza suficiente en las manos como para agarrarse a un saliente cuando está cayendo al vacío durante 20 metros?

El profesor en Fisioterapia Jose Jesús Jiménez Rejano afirma que, salvo que una persona esté específicamente preparada para este tipo de cosas, como los gimnastas, no se puede. "Cualquier individuo normal que no haya trabajado durante años y años esas partes del cuerpo sufriría al intentar agarrarse una luxación en el hombro, que es la zona que más se daña. Y al luxárselo perdería la fuerza y caería al vacío".

¿Es posible que un humano realice un doble salto?

Raúl Rodríguez, profesor en Física Aplicada explica que "para que una persona pueda saltar es necesaria una aceleración brusca hacia arriba. Debería haber una fuerza importante pero, mientras que esa persona está en el aire no puede recibir dicha fuerza. La fuerza de rozamiento con el aire no provoca la energía suficiente para realizar un salto desde él".



¿Una sola c4 destroza un blindado?

El sargento Jesús Oliva que, por cierto, es un gran aficionado a los videojuegos bélicos, nos aclara que "depende del blindado y depende de la cantidad de C4 que utilices, ya que el C4 solo es un tipo de explosivo que se puede aplicar en granadas, minas anticarro, etc. Un tanque, desde luego, no. De todas formas, actualmente no se busca destrozar los blindados con una explosión, sino dejarlos inoperativos. Fastidiarle una de las cadenas que utilizan para desplazarse, por ejemplo, y que los ocupantes se vean obligados a salir. Así se les puede reducir".

¿Los residuos radioactivos pueden darte poderes especiales?

Francisco Javier Avalos Cordero, Catedrático de Genética de la Universidad de Sevilla afirma que es imposible. "Todos los cambios genéticos que se producen por la radiactividad son perjudiciales. Cada célula tiene una función ya establecida y, si esta cambia, todo el sistema falla. Para que se produjese un cambio a mejor, todas las células tendrían que ponerse a funcionar en una misma dirección y eso es imposible salvo por evolución a lo largo de miles de años".



¿Siguen siendo los rusos los enemigos del mundo libre?

María José Pérez del Pozo, profesora de Relaciones Internacionales y, además, experta en política de Rusia y de la Europa del Este explica que los rusos suelen aparecer como malvados por la concepción que en EE.UU. se tiene de ellos. "Existe una corriente teórica llamada Realismo Político Norteamericano en la que poco menos que los rusos aparecen como demonios, casi con tridente y cola roja. Ya desde la Guerra Fría e incluso desde antes, desde la Revolución Bolchevique, los rusos han sido el díscolo en el Orden Internacional, aquel que va por libre y no atiende a lo que EE.UU. quiere".

¿ Es posible que los coches vuelen?

Juan José Aliaga, subdirector del departamento de vehículos aeroespaciales de la E.U.I.T.A. afirma que esos coches ya existen. "Hay prototipos de coches, alguno cuesta unos 100.000 euros e incluso de motos, que funcionan con electricidad y con un sistema de turbinas de aire que les permiten volar. Ahora no es factible que se generalicen, pero a medida que los sistemas de producción se optimicen y que la tecnología avance lo suficiente como para que no sea muy caro, los veremos en las calles. También los móviles eran muy caros..."



Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al ***25900**** con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381
Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

ESTE MES...

TECLADO Y RATÓN RAZER PARA PC

MP RAZ

PACK RATÓN + TECLADO RAZER PARA 'GAMERS'

› Sin duda este mes tiramos la casa por la ventana y sorteamos para vosotros un pack teclado+ratón del sello Razer, ¡Valorado en más de 200 euros!

El teclado *Razer BlackWidow Ultimate* te brinda la mejor experiencia de juego gracias a:
› Teclas mecánicas y retroiluminadas con gran sensación táctil.
› Grabación inmediata de macros y perfiles de configuración.

El ratón *Razer Imperator* será como una extensión de tus manos:
› Pulgar contorneado y ergonómico para un mayor control.
› Dos botones laterales accesibles y personalizables para macros.
› Sensor láser con milimétrica precisión de movimientos.



Envía **MP RAZ** al **25900***
o
MP RAZ SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

COLECCIÓN DE 12 VOLÚMENES

¡60 CÓMICS DE THE DARKNESS!

MP DAR

› Otro concursazo para este mes: Sorteamos 5 packs con los 12 volúmenes publicados hasta la fecha de la gran colección de cómics *The Darkness*. No te pierdas las aventuras de Jackie Estacado ¡Son un total de 60 cómics!

Envía MP DAR al 25900*

o

MP DAR SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

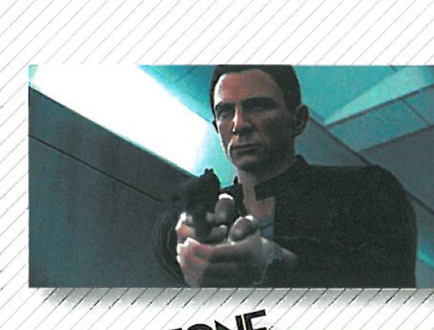
LA ÚLTIMA AVENTURA DE JAMES BOND

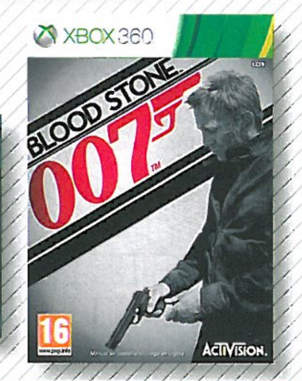
007 BLOODSTONE, 10 JUEGOS PARA TU 360

MP 007

› ¿Quieres ser Bond...James Bond? Vive como el actor Daniel Craig la última aventura del agente más eficaz y letal del MI6. Una propuesta que combina acción y conducción y que, sin duda, hará las delicias de los amantes de 007.

› Sorteamos 10 unidades de este titulazo para tu Xbox 360.







Envía MP 007 al 25900*

o

MP 007 SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

ED. ESPECIALES DE ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD

5 PACKS EXCLUSIVOS DE ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD (PC, PS3 Y 360)

MP ACB

› Por si aún fuera poco, también sorteamos 5 packs exclusivos de *Assassin's Creed: La Hermandad* que incluyen:

› Una edición especial del juego (1 Codex para PC y 2 Ediciones Especiales 'La Alhambra' para PS3 y 360).

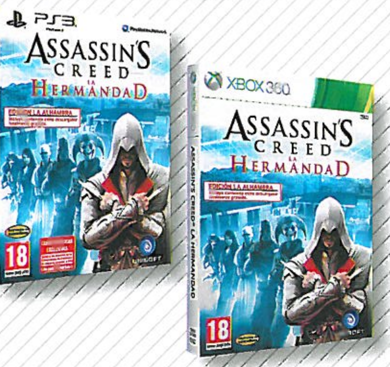
› Una sudadera y una camiseta del juego (talla L).

› Además, entrarás en el sorteo de 2 figurillas para coleccionistas de Ezio Auditore ¡De 21 cm!









Envía MP ACB al 25900*

o

MP ACB SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: las respuestas a todo excepto a por qué de un tiempo a esta parte, todo lo que no sea Platinum Games nos resulta mustio y sin sal.

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

REÍRSE DE LOS DEMÁS NO ES TAN SENCILLO

Hablábamos hace meses en esta misma sección del humor en los juegos, y comentábamos cómo ellos mismos favorecían la parodia y la sátira... pero por falta de talento cómico o por una inadecuada necesidad de fingirse maduros, acababan poniéndose graves. El resultado: miles de juegos con toques de humor, pero muy pocos de genuina comedia.

Bulletstorm es uno de esos miles: reflexiona con ironía sobre los mecanismos de los juegos de acción (Epic Games es experta en eso: los *Gears of War* son grandes metarreflexiones sobre el papel del macho en el género), tiene toques de parodia, pero no es comedia en estado puro. Su campaña publicitaria, sin embargo, está dando momentos de oro paródico: su trailer burlándose del spot del diorama de *Halo 3*, pero con un héroe mucho menos digno, no desentonaría en 'Robot Chicken'. Pero con lo que han tocado el cielo es con el breve juego promocional para PC *Duty Calls*, una parodia de los shooters bélicos pretendidamente realistas cuya algo soporífera punta de lanza es *Call of Duty*. Su ridículo sentido de la madurez, su maniqueísmo argumental, su pasillismo, su violencia de chichinabo, sus premios chorras para adolescentes... todo puesto en solfa por un juego que pertenece a un género que siempre debería ser excesivo y malicioso. Ignoramos si *Bulletstorm* va a ser tan salvaje y divertido como promete, pero si conserva una pizca de la mala leche de este breve regalo, nos damos por satisfechos.

MALLAS, CAPAS Y ORÍGENES SECRETOS ABSURDOS

¿CÓMO SENTIRTE UN SUPERHÉROE?

A estas alturas, todos tenemos claro que los cómics de superhéroes son fantasías de poder absoluto que tienen tanto de psicoanálisis como de 'locurón falocrático'.

Pero si prescindimos de tecnicismos y sobreinterpretaciones, nos quedan un puñado de tebeos (unos mejores y otros peores: es el mainstream del noveno arte, con lo que eso implica) muy complejos de traducir a otros medios. Las mallas, los rayos de luz, las acrobacias y los combates interminables y llenos de diálogos quedan muy vistosos sobre el papel, pero... ¿cómo conseguirlo en los videojuegos?

Desde hace poco podemos comprobarlo en dos juegos distintos, pero igualmente ambiciosos en su intención de plasmar en una ficción interactiva la estética y dinámica de las dos grandes faunas superheroicas de los cómics: *Marvel Vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds* y *DC Universe Online*. Los grandes iconos y los segundones con garbo en el primero, replicados hasta en los superpoderes secundarios más nimios; el segundo posee las mastodónticas ciudades de DC y la posibilidad de crear héroes que tienen relativa coherencia en un universo poblado por supertipos de toda calaña.

Mi modelo de icono superheroico es el Spider-Man de John Romita, en los sesenta: las peleas coreografiadas, el humor constante, la consciencia de estar creando cultura pop pura, dura y perfecta. Es una fórmula mágica muy complicada de replicar, pero creo que se consigue con cierta sencillez: teniendo muy claro que los cómics de superhéroes son, sobre todo, fantasías elevadas a la enésima potencia sobre lo que nos gustaría ser. Esperemos que en Capcom y Sony Online lo hayan sabido aplicar. ■

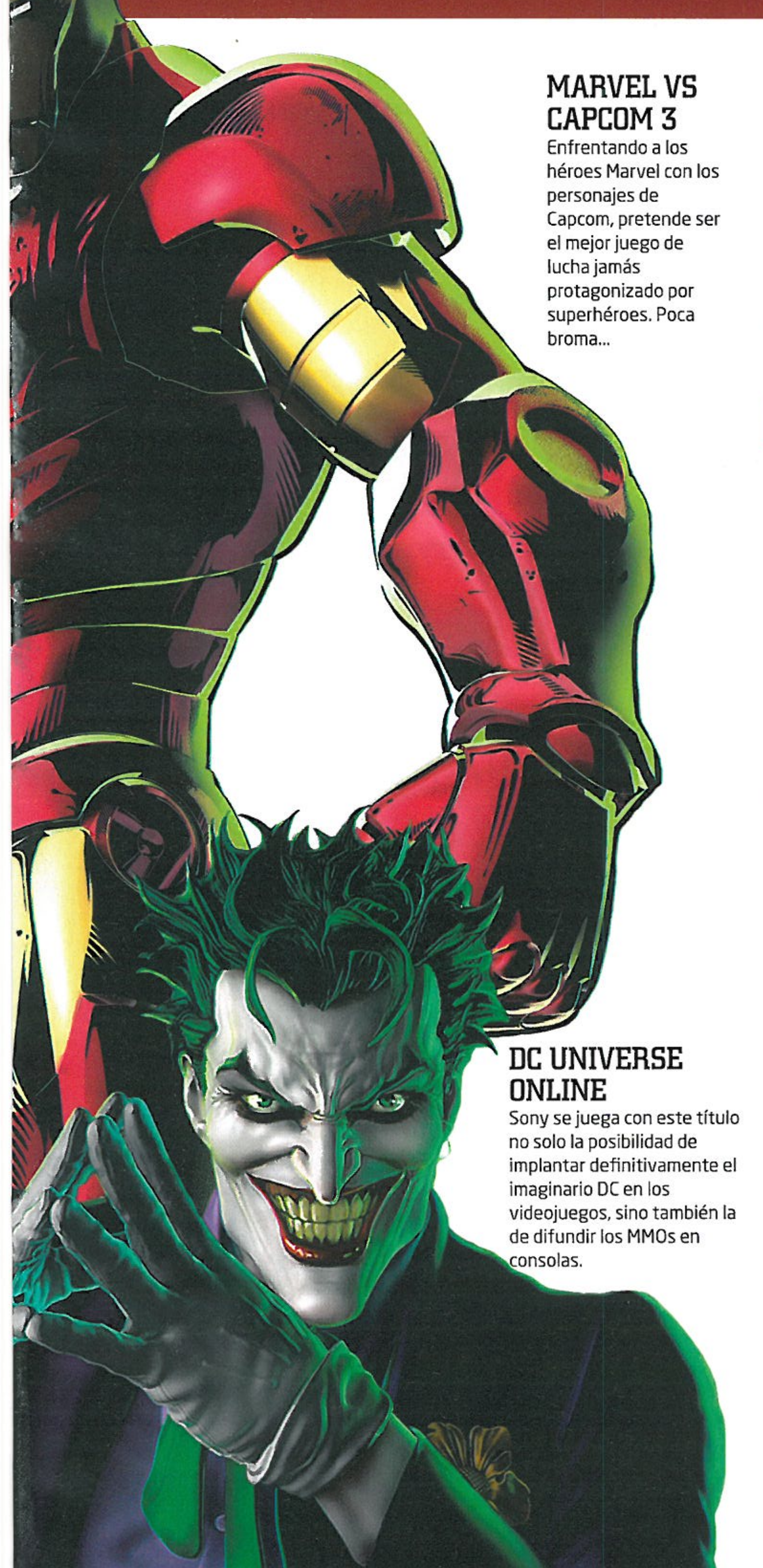
SPIDER-MAN, PS-ONE

MI PRIMER SUPERHÉROE, CHISPAS

Aunque jugué a muchos otros títulos de superhéroes con anterioridad, este juego de Neversoft del año 2000 fue el que me abrió los ojos a múltiples posibilidades: la sensación de libertad al balancearse por Nueva York (aunque incomparable con las aventuras basadas en las películas) no tenía parangón con ningún juego superheroico anterior.



Cuando pasas más tiempo jugando a los Splatterhouse clásicos que al propio remake, te paras a pensar...



MARVEL VS CAPCOM 3
Enfrentando a los héroes Marvel con los personajes de Capcom, pretende ser el mejor juego de lucha jamás protagonizado por superhéroes. Poca broma...

DC UNIVERSE ONLINE
Sony se juega con este título no solo la posibilidad de implantar definitivamente el imaginario DC en los videojuegos, sino también la de difundir los MMOs en consolas.

NECROMORFOS FOREVER

MODOS 'MULTI' QUE TE DAN IGUAL

Estaba convencido de que la ausencia de multijugador había sido la causa de las relativamente flojas ventas del primer *Dead Space*, sin considerar factores de auténtico peso, como que la gente a veces es idiota. Lo han arreglado con un modo multijugador competente pero poco original (es un *Left 4 Dead* que no ha sido creado con el multijugador en cabeza, o sea, que parte de un concepto roto) y que además revienta la extraordinaria atmósfera del Modo Campaña. Es decir, no estropea los logros del modo principal, pero demuestra que cuando se empeñan en algo las compañías se pueden llegar a poner pesadas, ¿eh? ■

SPLATTERHOUSE

MATARÉ HOY Y MAÑANA TAMBIÉN

Estoy disfrutando mucho de *Splatterhouse 2010*. "Vaya sorpresón, Tones", dirán ustedes. Pero creo que el tratamiento de la violencia tiene un plus en el mismo grafismo de la sangre: espesa, oscura... Estoy seguro de que tenían a un programador dedicado solo a la física de la hemoglobina. Y eso nos conduce a complejas cuestiones acerca de la plasmación física del horror. Por eso, aunque *Splatterhouse* solo sea un juego de acción y monstruos, apunta en la dirección correcta. Es más de lo que podemos decir de *Alan Wake*. ■

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diario videolúdico en formato telegráfico.



DC UNIV. ONLINE PS3

SUPERHÉROES A LA CARTA
Como se puede deducir fácilmente por el tema de Mondo Píxel de este mes, ahí estoy a tope. Asfixiantes posibilidades de configuración y sencilla y adictiva mecánica.

ULT. GHOSTS'N G. PSP

REINTENTANDO LO IMPOSIBLE
No conozco a nadie que no haya estado a punto de arrojar su consola al suelo por culpa de este juego. Estoy reintentándolo... y casi la tiro dos veces.



SUPER MEAT BOY 360

ESTA CARNAZA SABE A CLÁSICO
Al fin me he puesto con uno de los mejores títulos descargables de los últimos tiempos. Con la dificultad, el sabor y el estilo de los 8 bits, un clásico instantáneo.

SPLATTERHOUSE 2 MD

El desbloqueo del juego en el remake de PS3 me ha llevado a sacar mi Megadrive de la caja y recuperar la versión original. Sigue fascinante e incómodo.

I AM AN INSANE... PC

Mezclando estrategia, acción y sigilo, conviértete en un primo lejano de GLaDOS y conquista el mundo. Juega a *I Am an Insane Rogue AI* en ***www.kongregate.com/games/nerdook/i-am-an-insane-rogue-ai***



MONDO ¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!! VIEJUNO

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.

POR JOHN TONES



LO RETRO TAMBIÉN VA CAMBIANDO

Todos tenemos asimilado que los juegos del futuro son completamente impredecibles, pero que los antiguos siempre permanecen iguales. Es parte de su misterioso encanto: reencontrarte cinco, diez, veinte años después con el mismo desafío. Pero este también va cambiando, a su manera: cambia cómo lo afrontamos. Cuando éramos más jóvenes, nos sobraba el tiempo: compensábamos la falta de experiencia con paciencia inagotable. Cuando descubrimos los emuladores, pudimos con créditos infinitos y pequeñas trampas destrozar los desafíos originales. Y ahora me descubro obligándome a acabar mis clásicos con una sola partida, sin continuar, con la única trampa de la experiencia y los recuerdos. Y así esos juegos retro, siempre inmutables, se revelan ante mis ojos como completamente nuevos.

Continue [y/n]

A tope con lo rancio. Lo mejor de lo más clásico.

SONIC 2 HD
De producción independiente y acabado profesional, este remake ya es sueño húmedo de muchos fans. Entérate de más en ***http://s2hd.sonicretro.org***



DESKTOP DUNGEONS
Increíble mezcla de roguelike (el género hardcore por excelencia) y puzzle sencillote para compatibles. Macedonia explosiva. Búscalo en ***www.qcfdesign.com***

NEBULUS

UN ANFIBIO TREPADOR

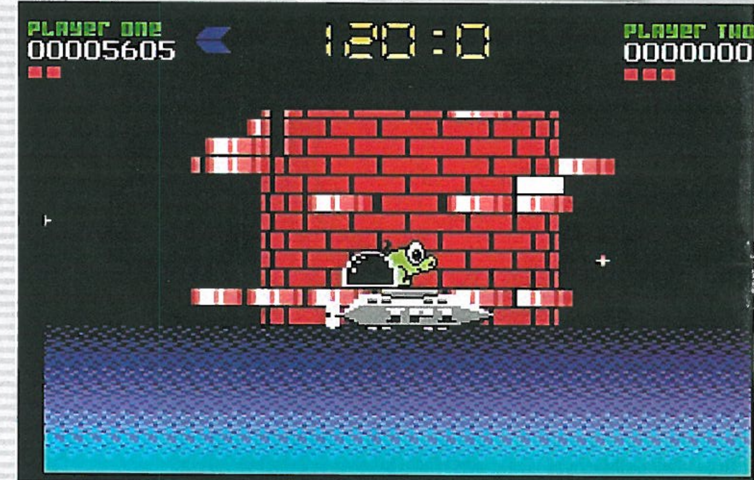
Hewson: nombres rimbombantes para juegos de gran calidad y rebosantes de carisma.



Uridium, Paradroid, Quazatron, Cybernoid, Exolon, Ranarama... estos son los nombres de algunos títulos que se mastican para juegos de 8 bits de la modesta compañía Hewson Consultants, una de las más queridas y humildes de los ochenta. Hablaremos de sus juegos en más ocasiones, pero hoy queremos recordar *Nebulus*, la simpática odisea de un curioso ser anfibio sin extremidades superiores cuya única misión es llegar a lo alto de varias torres sin caer al frío océano.

Nebulus está construido alrededor de un gimmick gráfico soberbio: Pogo, nuestro bicho protagonista, sube por escaleras de caracol que rodean las torres llenas de abismos y enemigos, pero no vemos cómo se mueve Pogo, sino cómo se mueve la torre, que va girando en un efecto visual sencillo y único.

Nebulus es recordado por sus torres, que hasta en los ordenadores que estaban más limitados gráficamente, como el Spectrum, rotaban con una suavidad y precisión realmente admirables. El juego solo consistía en una frenética escalada por ocho niveles (y unas fases de bonus entre torre y torre), y punto. Como todo en Hewson: sencillez, concisión y amor por los detalles.





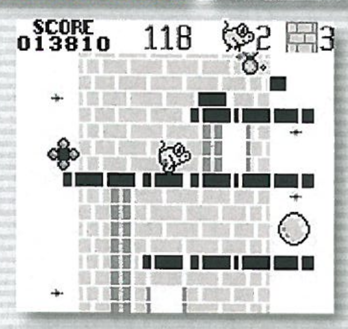


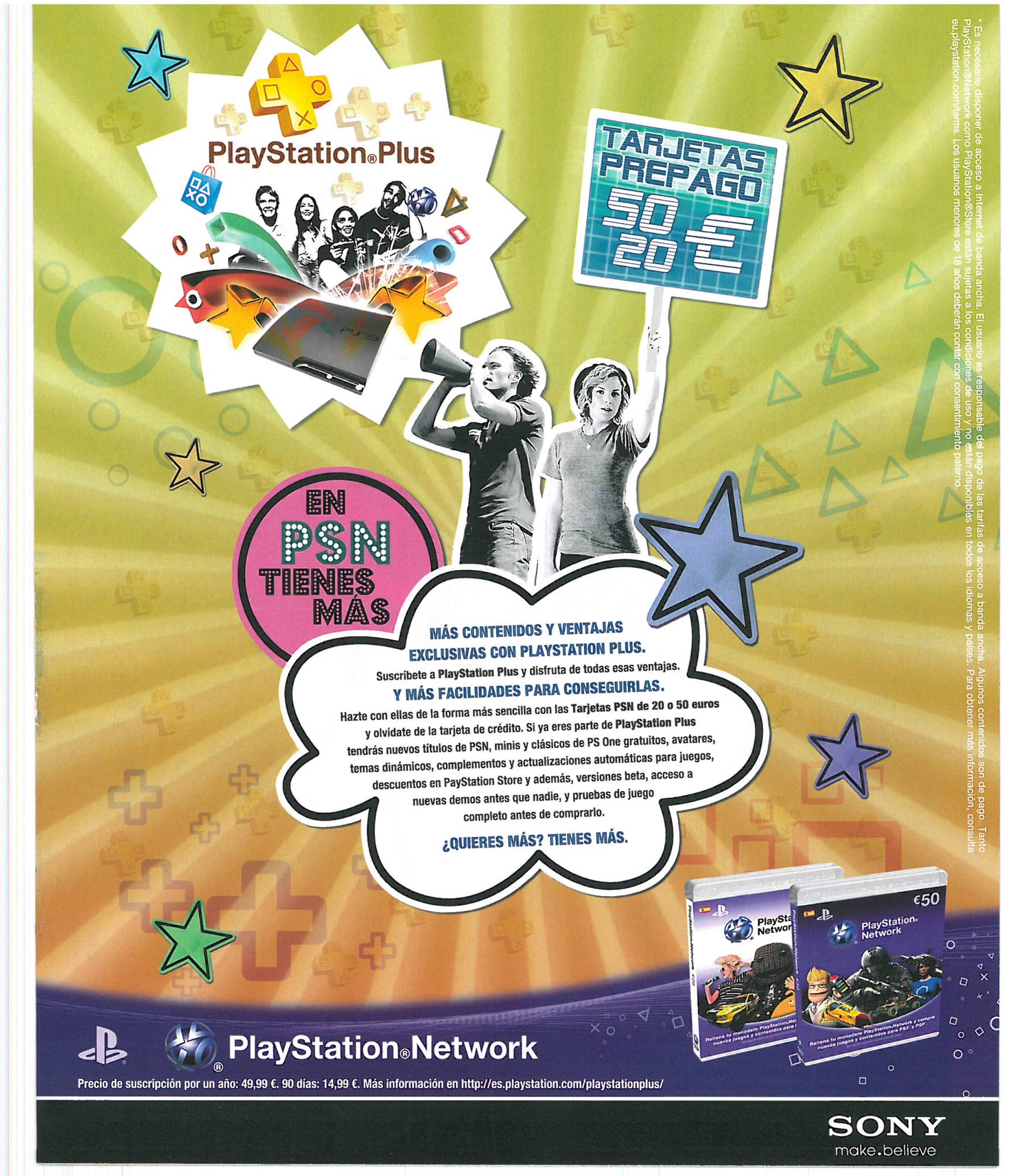
EL HORROR DE LA ESCALERA: Por los bichos y por la dificultad extrema.

ENTRE TORRE Y TORRE, fase de bonus en formato de suave matamarcianos.

RANAS DE BOLSILLO

Cinco años más tarde, *Nebulus* cambió de nombre en una versión para Game Boy, y pasó a llamarse con el también muy 'hewsoniano' *Castelian*. No fue el único cambio nominativo: Julius fue el nuevo apelativo del anfibio todo patas y ojo. El resultado, uno de los ports más ignotos y memorables de la consola de Nintendo.





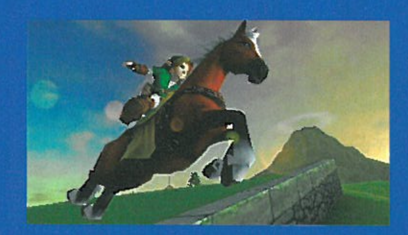
PlayStation®Plus
TARJETAS PREPAGO
50 20 €
EN PSN TIENES MÁS
MÁS CONTENIDOS Y VENTAJAS EXCLUSIVAS CON PLAYSTATION PLUS.
Suscríbete a PlayStation Plus y disfruta de todas esas ventajas.
Y MÁS FACILIDADES PARA CONSEGUIRLAS.
Hazte con ellas de la forma más sencilla con las Tarjetas PSN de 20 o 50 euros y olvídate de la tarjeta de crédito. Si ya eres parte de PlayStation Plus tendrás nuevos títulos de PSN, minis y clásicos de PS One gratuitos, avatares, temas dinámicos, complementos y actualizaciones automáticas para juegos, descuentos en PlayStation Store y además, versiones beta, acceso a nuevas demos antes que nadie, y pruebas de juego completo antes de comprarlo.
¿QUIERES MÁS? TIENES MÁS.
* Es necesario disponer de acceso a Internet de banda ancha. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algunos contenidos son de pago. Tanto PlayStation®Network como PlayStation®Store están sujetas a los condiciones de uso y no están disponibles en todos los idiomas y países. Para obtener más información, consulta eu.playstation.com/terms. Los usuarios menores de 18 años deberán contar con consentimiento paterno.
€50
PlayStation Network
PlayStation®Network
Precio de suscripción por un año: 49,99 €. 90 días: 14,99 €. Más información en http://es.playstation.com/playstationplus/
SONY
make.believe

> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen







360 PS3 PC BATTLEFIELD 3



360 PS3 PC

Battlefield 3

Género:
FPS
Desarrolladora:
Digital Illusions CE
Editora:
Electronic Arts
Lanzamiento:
Otoño 2011
Jugadores:
1-64
Online:
Sí

EL SHOOTER ASPIRANTE AL TRONO DE CALL OF DUTY

MARCAS DE GUERRA

Con una renovada versión de su motor Frostbite 2, el juego promete brindar las animaciones, la iluminación y las físicas más realistas jamás vistas en la saga.

Viajamos a la fría Suecia (en pleno invierno) para asistir en exclusiva española a la presentación de ***Battlefield 3***. Lo primero que nos dejaron claro es que debíamos olvidarnos de *Battlefield: Bad Comany*, *Battlefield 1943* o *Vietnam*. Nada más comenzar el evento, Patrick Bach, Productor Ejecutivo del juego, hizo hincapié en que aquello en lo que llevaban trabajando durante tres años es una secuela pura de *Battlefield 2*. Así, el equipo sueco de Digital Illusions Creative Entertainment (DICE) está poniendo toda la carne en el asador y su conocimiento almacenado desde que lanzara *Battlefield 1942* (2002) para crear el título más completo y avanzado técnicamente de la saga.

Para mantener la base y las señas de identidad propias de ***Battlefield***, el equipo a cargo del título ha contado desde su inicio con Lars Gustavsson, Diseñador Jefe desde la primera entrega de. De este modo, nos encontraremos con todos los elementos característicos de la franquicia, desde las intensas batallas multijugador de hasta 64 jugadores »



simultáneos, hasta el manejo de todo tipo de vehículos por tierra, mar y aire (¡Vuelven los aviones!) en un conflicto bélico moderno ambientado en diversos escenarios, en su mayoría urbanos, aunque con emplazamientos exactos todavía por confirmar.

El mismo Patrick Bach deleitó a toda la prensa asistente con una demostración 'in-game' de quince minutos de juego en tiempo real que comenzaba con un vídeo introductorio en el cual un marine estadounidense recordaba, a través de un juicio, su participación en un conflicto armado moderno entre Iraq e Irán motivado por un grupo de insurgentes llamados PLR. Una vez en el 'flashback', nuestro soldado es acompañado por un grupo de marines en lo que parece una operación a gran escala (helicópteros y todo tipo de vehículos circulan alrededor) que tiene lugar en un entorno urbano de características similares a Oriente Medio. Enseguida se ven envueltos en un tiroteo de un gran realismo en el que se hace gala de un magnífico nivel técnico audiovisual y, sobre todo, de una capacidad de inmersión en la batalla propia del mejor cine bélico de Hollywood.

Estragos de la destrucción

Lo que llamó poderosamente la atención, por encima de todo ese aluvión de efectos y espectacularidad mostrada, fue sin duda el gran realismo alcanzado en la destrucción de cualquier tipo de construcción que se viera afectada por algún impacto propio de la guerra. Y es que, para seguir avanzando a nivel técnico y presentar un apartado gráfico a la altura de los tiempos que corren, los chicos de DICE tuvieron muy clara



LA CAPACIDAD PARA HACERNOS sentir en una guerra moderna es uno de los mayores logros del juego.

Frostbite 2.0

UN CEMENTO DE LUJO

Según Karl-Magnus Troedsson, uno de los productores del juego, desarrollar una nueva versión de su motor, el Frostbite 2.0, era un paso ineludible a dar para seguir a la vanguardia visual y sonora de los videojuegos que están por llegar en este 2011. El estudio se atreve a describir su motor como "la tecnología de la siguiente generación en la actual generación de consolas". Esto es, obviamente, una catalogación demasiado optimista de su producto, pero lo cierto es que hemos podido comprobar, con nuestros propios ojos, que técnicamente el juego superará las expectativas de la mayoría de usuarios. El trabajo en la física, las animaciones y el gran realismo y variedad en el sonido presentaban ya, a casi un año para su lanzamiento, un nivel extraordinario.




LAS SONDAS DE LUZ que controlan cómo la iluminación afecta a los objetos dinámicos contienen ahora más información que las de un nivel completo de Bad Company 2.

la necesidad de llevar un paso más allá su motor gráfico 'Frostbite', ya utilizado en los *Bad Company,* de modo que este fuera capaz ahora de ejecutar un mayor número de procesos simultáneos, tanto en la faceta sonora (más variedad y complejidad de efectos de audio se ejecutan a la vez), como en el apartado puramente visual (más efectos y animaciones de la IA ocurren en sincronía). Así, aunque esta ruina propia de las guerras ya hizo acto de aparición en los 'spin-off' *Bad Company*, quedó de manifiesto el notable aumento de la capacidad y calidad de la actual versión de su motor con un impresionante terremoto en mitad de la ciudad, con derrumbamiento de edificios y grietas en el suelo incluídos, que puso esplendoroso fin al corte de quince minutos de presentación.

Además del realismo que presenta la física de 'Frostbite 2', otros apartados como la iluminación (que utilizará radiosidad y sombras dinámicas) o las animaciones, que estarán basadas en la tecnología ANT desarrollada por EA Sports, contribuirán al incremento de la verosimilitud en el conjunto del juego. Tobias Dahl, quien lleva siete años a cargo de la animación en la saga *Battlefield,* ha tomado en esta ocasión el excelente trabajo realizado por el equipo de animadores de *FIFA* para adaptar, por primera vez, todas las capturas de movimiento ya realizadas a la vez que ha adaptado y creado otras animaciones específicas para los shooters de este tipo. El resultado que pudimos observar supera con creces el realismo de los movimientos mostrados en cualquier otro título de estas características visto hasta la fecha (*Black Ops* incluído). Así mismo, gracias a la enorme capacidad de simultaneidad proporcionada por su nuevo motor gráfico, Tobias Dahl está consiguiendo también un gran resultado en la Inteligencia Artificial. En otro pequeño vídeo mostrado para ilustrar esto pudimos observar cómo un grupo de marines recorría una calle cubriéndose pared a pared de forma ordenada, a la vez que superaban obstáculos, saltándolos o esquivándolos en carrera, de una forma realista y fluída como lo haría cualquier grupo de soldados en una intervención en un entorno real.

¿Estamos ante el sustituto legítimo del rey *Call of Duty*? Habrá que esperar. ■

POR PRIMERA VEZ, DICE HA ADAPTADO LAS ANIMACIONES DE EA SPORTS A UN SHOOTER, ¿EL RESULTADO? BRILLANTE


BATTLEFIELD 3 NOS UBICARÁ mayoritariamente en entornos urbanos, pero también en otros más naturales.



ADEMÁS DE PRESENTAR ENTORNOS altamente destructibles, los gráficos son toda una delicia visual.

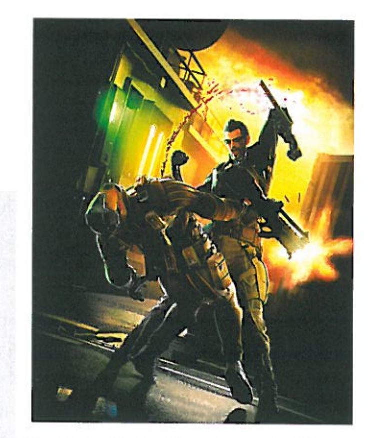
360 PS3 PC DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

BIENVENIDO A LA ERA DE LA BIOMECÁNICA

Por fin hemos podido probar la tercera parte de una de las sagas de rol más importantes de la historia. Toda una epopeya que mezcla acción en primera persona y RPG con una ambientación cyberpunk sublime.

Primero fue porque era un nuevo *Deus Ex*. Después, porque era una precuela. Más tarde porque la historia que nos contaba tenía muy buena pinta. Luego fueron los espectaculares tráilers, el diseño artístico "cyberrenacentista" y todo lo que se iba contando sobre su jugabilidad, un nuevo híbrido entre acción y rol, un título de esos que, si consigue el equilibrio entre ambos géneros (véase *Mass Effect*), destaca entre la mayoría. Y ahora ha llegado la demostración jugable. Pero el caso es que, noticia tras noticia, dato tras dato, cada información sobre ***Deus Ex: Human Revolution*** nos ha fascinado. Ojo, no nos pongamos a crear hype como locos, solo hemos jugado un par de misiones, pero, desde luego, si todo el juego es así, a ***DX:HR*** va a haber que tomarlo muy en cuenta.

Sí, es un shooter en primera persona, pero no te esperes algo tan espectacular ni tan redondo técnicamente como *Modern Warfare 2* o *Killzone 3*. Y sí, es un RPG, pero no esperes un sistema de 'leveleo' y habilidades tan denso y complejo como los de *Demon's Souls* o *WoW*. Como buen híbrido, sabe coger lo mejor de los dos, unas fases de acción muy buenas con una gran IA y un sistema de habilidades lo suficientemente amplio y variado como para que la duración del título -de lo que todavía no se sabe nada- tenga su justificación más allá de la trama.



Obsesión por el detalle

UN MUNDO VIVO

Hay ciertos elementos, quizá para algunos chorradas, pero que demuestran el mimo con el que se cuida un título. Se han creado más de cien marcas para aportar realismo, habrá portátiles con noticias, mails que leer y pintadas de todo tipo. Los escenarios están plagados de elementos, especialmente las calles y cada oficina parece real. Un ejemplo de los detalles es la primera misión, sin aumentos, en la que Jensen no tendrá HUD, ya que este se lo ponen cuando le añaden los implantes. En una ocasión tendrá problemas con él, titila, y se lo tendrán que arreglar. Por otro lado, gráficamente el título ya es bueno, y eso que aún quedan meses para que salga, aunque de momento no llega al nivel de los más punteros. En cuestión de físicas tampoco anda cojo.









Deux Ex: Human Revolution

Género: **Acción/RPG**
Desarrolladora: **Eidos Montreal**
Editora: **Koch Media**
Precio: **64,99€ (360, PS3); 40,99€ (PC)**
Jugadores: **1**
Lanzamiento: **2011**
Idioma: **Textos** **Voces**





NO ES UN SANDBOX, pero habrá escenarios amplios para explorar y las zonas de misión están llenas de recovecos en los que esconderse.

Las Augmentions

Sin traducción todavía al castellano (¿serán aumentos?), estos son el elemento más importante del título, en torno al cual giran gran parte de las decisiones no argumentales, es decir, cómo afrontar las misiones. Cada acción y objetivo cumplido nos dará unos puntos de experiencia que, al llegar a un tope, nos aportará no un nivel más como suele ser normal, sino un punto de praxis. Estos sirven para comprar 'aumentos' para Adam Jensen, entre los que tenemos una gran lista divididos en categorías anatómicas (cráneo, torso, brazos, ojos, piel, piernas, etc). La lista será larga y nosotros ya hemos podido ver unos cuantos. Desde invisibilidad durante unos segundos a mayor capacidad pulmonar para correr, pasando por bombas explosivas que salen de tu cuerpo, mayor armadura o más energía. En función de qué habilidades vayas eligiendo -y no se puede rectificar-, abordarás mejor las misiones de una manera u otra. Las maneras principales, obviamente, son la acción pura y el sigilo.

Optes por una o por otra, cuando juegues descubrirás que el título es particularmente exigente. Cuentas con poca munición, no sueles recoger mucha de enemigos muertos y cada ataque físico consume energía. Este es uno de los elementos que mayor dificultad añade al título. Adam Jensen, como es medio de chatarra, necesita energía para realizar la mayoría de las acciones (matar a un enemigo, volverse invisible, mirar a través de las paredes...). Y nosotros contamos con una serie de baterías que se van consumiendo cuando las realizamos. Se puede aumentar el tope gastando praxis en »



LOS DIÁLOGOS SERÁN UNA parte fundamental en el desarrollo de DXHR.



LOS TONOS DORADOS Y negros y la ambientación renacentista le hacen único artísticamente.

LA DEMO QUE HEMOS JUGADO NOS HA DEJADO UN DULCE REGUSTO A JUEGO GRANDE

ellas, pero te aseguramos que cuando estés delante de unos cuantos enemigos verás que bajan muy rápido. Sí, se regeneran, al igual que la vida, pero no te servirá con cubrirte dos o tres segundos. Tienes que estar protegido un buen rato. Esto, unido a una buena IA que, por ejemplo, hace que los enemigos, cuando saben que tienes pocas balas se acercan a tí mientras otro les cubre, lo convierten en un título con una dificultad por encima de la media, especialmente en sigilo. Olvídate de matarlos a todos sin que te detecten, te tocará huir más de una vez.

Decisiones

Y ya no solo hablamos de qué decirle a un individuo, de lo que ya os hemos hablado en anteriores avances. Podremos cumplir algunas misiones o solucionar problemas de diversas índoles solo dialogando si somos habilidosos. En una de las misiones que jugamos, nuestro objetivo tenía encañonada con su pistola a una de las rehenes. En función del diálogo el resultado podía ser cualquiera: que muriesen raptor y rehén, que viviese uno o ambos. Eso, más tarde, tendrá su consecuencia argumental en mayor o menor medida.

Por otra parte, hay algunos eventos a lo largo del juego que ocurrirán sí o sí, por lo que en función de cómo actuemos podremos verlos o no. En esta misma misión, al inicio, llegamos a las oficinas de Sarif Industries (la empresa para la que trabaja Jensen). Si nos vamos directamente a hablar con nuestro contacto, la misión sigue su curso normal, pero si nos quedamos, los terroristas atacan el edificio y tenemos que abrirnos paso a tiros.

No queremos terminar el avance sin hablar de algún que otro elemento destacable más, como el inventario, que será otro elemento fundamental y que tiene un sistema similar al de juegos como *Diablo* en los que cada objeto ocupa una serie de espacios sobre el total. También del sistema de coberturas, que muestra a Jensen en tercera persona y que, junto con los ataques cuerpo a cuerpo y los diálogos serán las ocasiones en las que le veremos la cara.

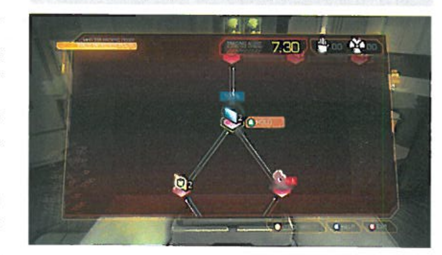
Pero la pregunta del millón es: ¿será *Human Revolution* uno de los mejores del año? Aún quedan unos cuantos meses para su lanzamiento debido a su último retraso, por lo que contestar es difícil. Lo que sí te podemos asegurar es que la demostración nos ha dejado un dulce regusto a juego grande, de esos a los que se le nota mucho la inversión, el gran trabajo y la ambición. ■



El hackeo

JENSEN ES TODO UN PIRATA INFORMÁTICO

Es una parte fundamental de la jugabilidad, ya que del minijuego del hackeo dependerá muchas veces la resolución de las misiones, especialmente si optamos por el sigilo. En él partimos de un punto y tenemos que abrir un camino hasta la esfera que ves más abajo. Para ello hay que ir zona por zona, conquistándola, y se tarda unos segundos. El antivirus actuará intentando reconquistar nuestras zonas, por lo que tendremos que reaccionar ocultándolas o reforzándolas para avanzar. Es más complejo de lo que parece.





PS3 UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

EN BUSCA DE LA CIUDAD PERDIDA DE LAS ARENAS

El blockbuster por excelencia de PS3 regresa a la consola a finales de este mismo año. Nathan y Sully volverán a vivir una aventura digna de las mejores películas de aventuras de los años 80.

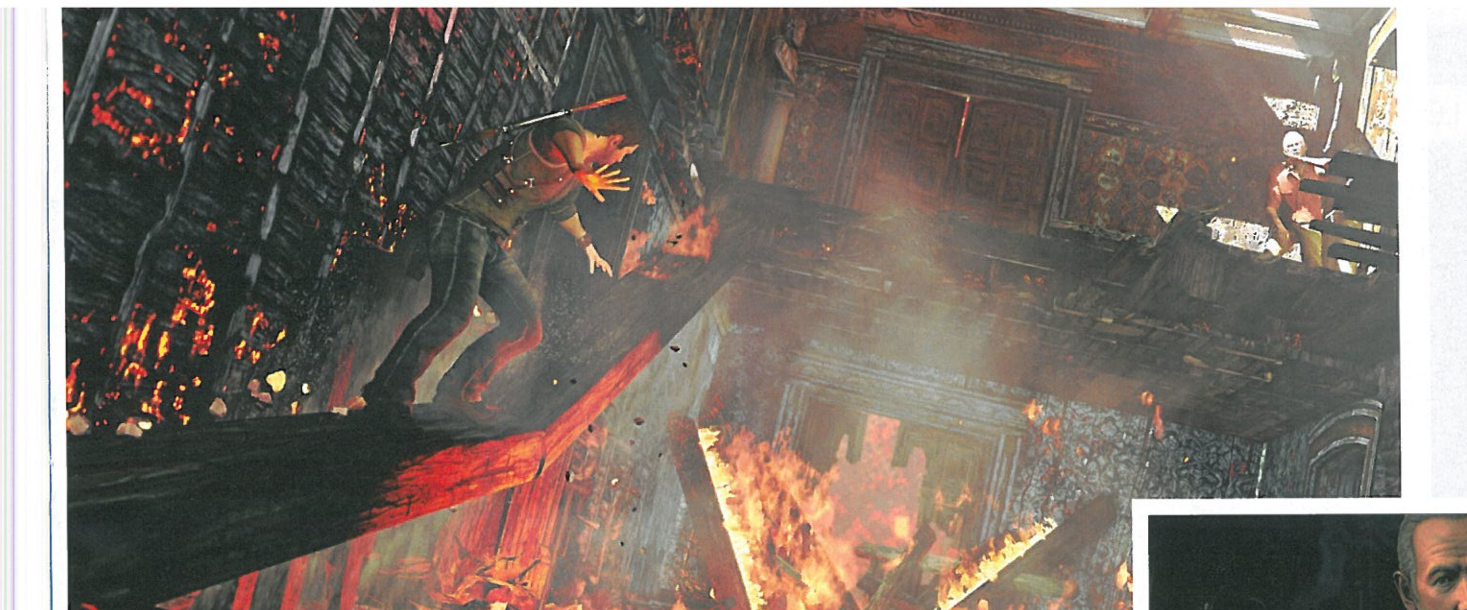
Cuando nos enseñaron hace pocos días en una presentación en Londres una demostración del título, una de las primeras palabras que salió de boca de sus desarrolladores fue "blockbuster". Como en el cine, un blockbuster es aquel juego que está hecho para el gran público, por y para ser consumido en masa.

Y con más de cuatro millones de copias vendidas en todo el mundo (300.000 en España) no hay duda de que *Uncharted* ha cumplido su objetivo con las dos primeras entregas. Un argumento clásico de aventuras de los 80 (que bebe directamente de los films del género de Steven Spielberg y Richard Donner), una jugabilidad accesible para todos los públicos y una gran variedad de situaciones para que no tengamos sensación de repetitividad han sido sus principales bazas.

Y con ***Drake's Deception*** todo esto vuelve a estar presente. La historia nos lleva a seguir los pasos de Lawrence de Arabia en busca de pruebas que nos indiquen donde está la "Atlántida de las Arenas", una misteriosa ciudad perdida en el desierto, que ocupará gran parte de la ambientación del juego (alrededor del 40%). Entre Nathan y la urbe se interpondrá "una misteriosa orden siniestra y clandestina con astucia y un líder que manipula con el miedo", según sus creadores. Y nuestro héroe estará ayudado, como en



AUNQUE EL ENTORNO PRINCIPAL será el desierto, al igual que en los anteriores Uncharted también habrá lugar para ciudades o selvas.



EN LA DEMO, EL escenario se destruía y nos obligaba a cambiar de rumbo.

PS3

Uncharted 3: Drake's Deception

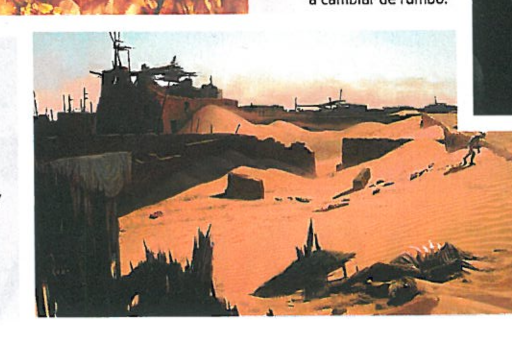
Género:
Aventura
Desarrolladora:
Naughty Dog
Editora:
Sony C.E.
Jugadores:
1
Lanzamiento:
1 de novimebre de 2011

SULLY SERÁ EN ESTA ocasión más importante que nunca y nos acompañará durante gran parte de la aventura.

Modo online

¿HABRÁ COOPERATIVO?

Se ha confirmado el modo online competitivo, que será similar al de *Uncharted 2* y que, según los desarrolladores, "va en la línea de calidad de los de *Call of Duty* o *Halo*". No se sabe nada de un modo cooperativo, aunque Naughty Dog afirma que iremos acompañados de otro personaje en la mayoría de los niveles, como en la demo, por lo que no sería extraño que al final se confirmase...



las anteriores entregas, de compañeros como Sully, que cobrará más peso en esta aventura, en la que se ahondará en la relación paterno-filial entre Nathan y él.

A los mandos

En el aspecto jugable, tal y como decíamos, el título es absolutamente continuista, aunque se han mejorado algunos elementos. En la demo que se nos enseñó en Londres, en la que Nathan y Sully tenían que huir de una mansión de estilo decimonónico francés en llamas, pudimos constatar mejoras principalmente en dos aspectos: el combate cuerpo a cuerpo y el contacto de Nathan con el entorno.

Desde los inicios toscos en el primer punto del primer *Uncharted*, la saga ha evolucionado mucho. Ahora el sigilo puede ser importante en cada acción, de tal manera que podremos acercarnos a los enemigos por la espalda sin que nos vean. Una vez en la lucha, podremos gestionar enfrentamientos con varios enemigos seleccionando de uno a otro y protegiéndonos, y habrá más golpes contextuales así como expectaculares combos ralentizados.

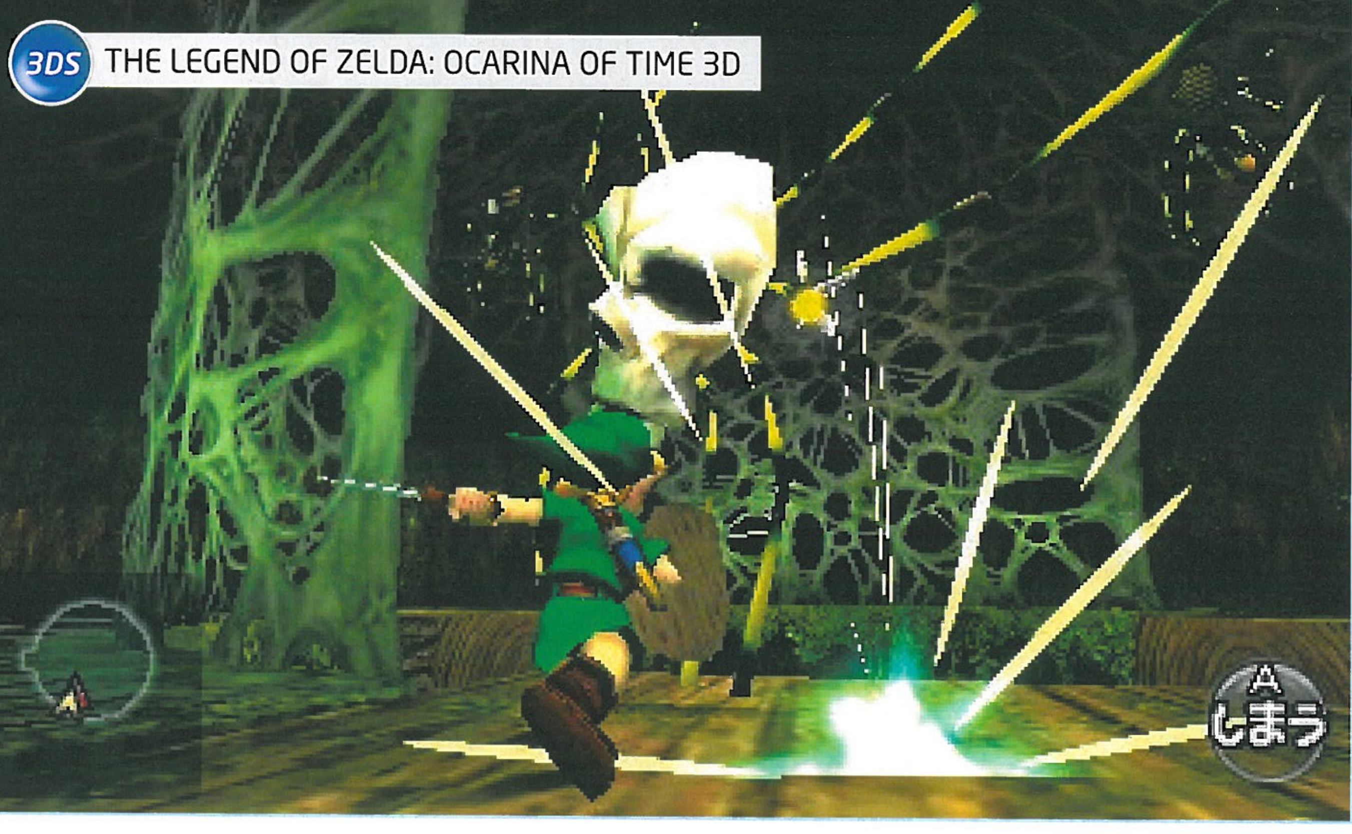
En cuanto al contacto con el entorno, hemos detectado un mayor número de animaciones y movimientos estéticos muy apreciables. Nathan se apoyará en las paredes cuando esté herido o cansado sin que nosotros tengamos que hacer nada, por ejemplo. También el entorno está más vivo: se caían vigas, se nos cerraba el paso por las llamas o se nos quedaba una pierna atrancada en el suelo y hasta que la conseguíamos sacar con ayuda de Sully teníamos que disparar a los enemigos de mala manera... Hay infinidad de detalles que aportan más realismo.

El resto de aspectos jugables, desde la importancia de las plataformas a los tiroteos, sigue en la misma línea, aunque con mejoras obvias. No te esperes una revolución, como todo buen blockbuster, es una apuesta sobre seguro, sobre el entretenimiento puro y duro, el sello de la saga. ■











LAS 3D NO VAN CON EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA

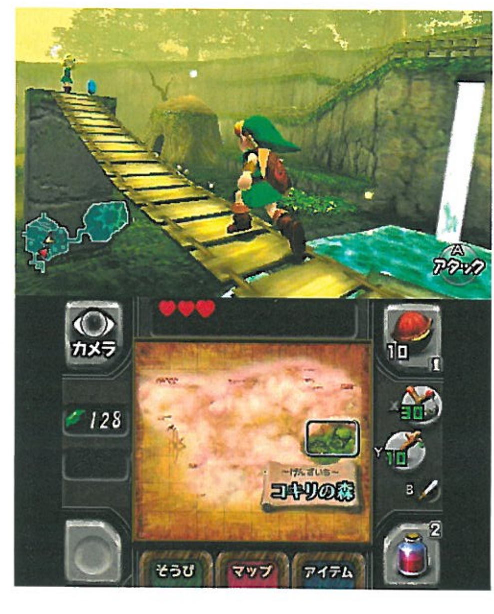
La tecnología 3D de la nueva consola de Nintendo se estrella en la enésima vuelta a la más laureada entrega de la saga de Link, que esta vez ofrece una serie de aportes anecdóticos a la serie y puede que no acapare la habitual atención de los fans.

Nintendo 3DS puede presumir de gozar de un catálogo lleno de sagas de renombre, antes inclusive de salir al mercado. Algunos de estos títulos son nuevas incursiones de grandes sagas como *Resident Evil* o *Samurai Warriors*. Otros, como es el caso que nos ocupa, vuelven para acaparar la curiosidad de los fans acérrimos que puedan sentirse atraídos por el efecto de las 3D aplicado a algunos grandes clásicos.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time, está considerado por muchos como el mejor videojuego de la historia. Tras haber salido tanto en Nintendo 64, como en Game Cube y en la Consola Virtual de Wii, finalmente llega a 3DS, con nuevos gráficos, nuevo control y efecto 3D incorporado.

Pero lo cierto es que la versión que se pudo probar en Ámsterdam deja claras dudas de si este regreso de *Ocarina of Time* hará a los que ya lo disfrutaron una vez volver a desearlo. Los niveles que pudieron probarse, ya fuera el poblado Kokiri, el interior del gran Árbol Deku o la batalla contra Gohma, el enemigo final de este nivel, dieron la impresión de tratarse de un port directo del juego original. Los mismos niveles y mismos enemigos en los mismos lugares. Para los nostálgicos, hay que decir que tenemos los mismos efectos sonoros y la misma música midi que en Nintendo 64.

No obstante, el remozado del apartado visual es interesante. Todo parece haberse pasado por un ligero filtro de cell shadding, cambiando una gran cantidad de texturas planas de la versión original por otras más detalladas. Además, los personajes y enemigos gozan de una mayor carga poligonal y mejor nivel de detalle. En general, todo se

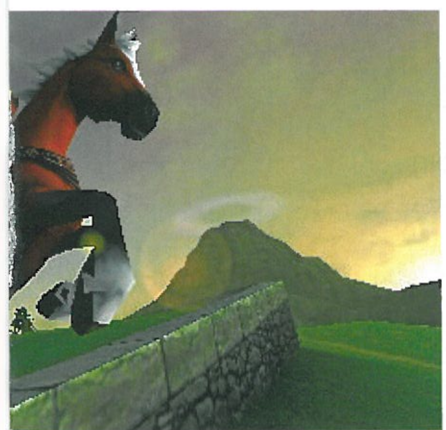


SIGNIFICATIVO EL USO DE la pantalla táctil para utilizar el inventario.

3DS

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

Género: **Aventura RPG**
Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Jugadores: **1**
Online: **No**



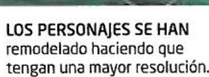




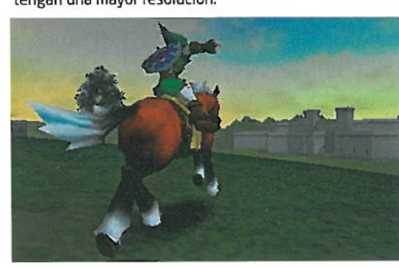
Imposible sin 3DS

SACANDO PROVECHO A LA NUEVA PORTÁTIL

Esta es la primera vez que Nintendo se ha animado a alterar ***Ocarina of Time***, desde que salió *The Master Quest* para Nintendo 64. Así que, aprovechando la ocasión, han decidido darle un buen lavado de cara, mejorando tanto modelados como animaciones de los personajes, aprovechando la nueva potencia de la consola, así como las 3D estereoscópicas. Además, podremos interactuar más con el título gracias a la pantalla táctil para manejar los menús y utilizar objetos, o los giroscopios internos para controlar la vista en primera persona.



LOS PERSONAJES SE HAN remodelado haciendo que tengan una mayor resolución.



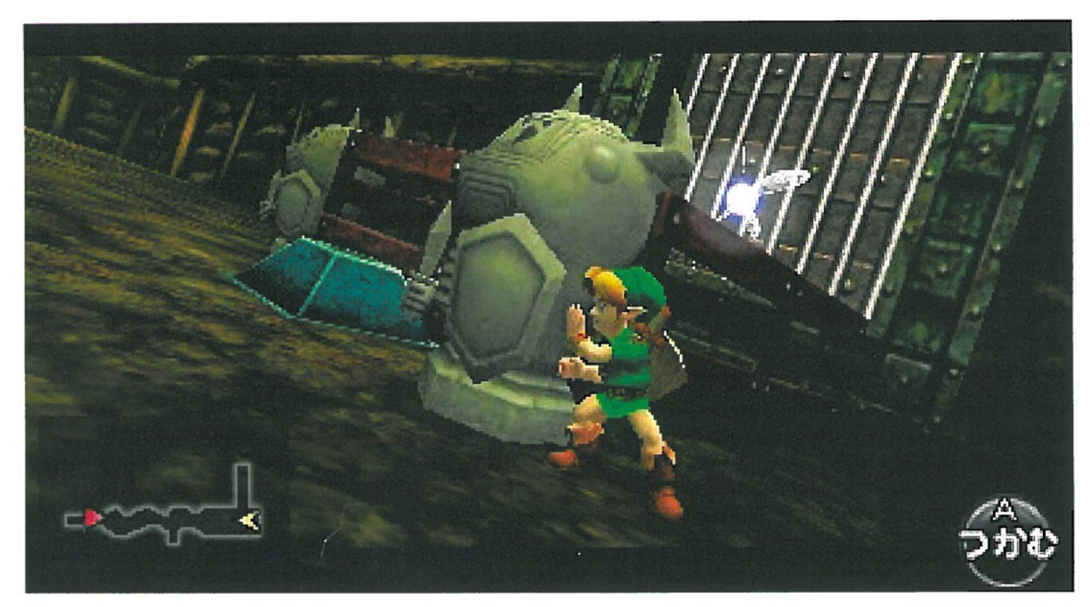
mueve mucho mejor que en Nintendo 64, manteniendo una mayor tasa de frames por segundo con una mayor estabilidad.

Aun así, el efecto de las 3D estereoscópicas no parece haberse llevado en este título igual de bien que en otros, siendo en algunos casos hasta imperceptible, e incluso incómodo, llegando a marear. En los exteriores apenas se nota un poco en los salientes, siendo este efecto, para que todo el mundo lo entienda, "hacia adentro" de la pantalla de 3DS, y no "hacia afuera", como en otros títulos vistos. Es en los interiores donde mejor se aprecia la proximidad de los objetos, el mejor detallado de las estancias, y la sensación de profundidad. No sabemos si en este aspecto Nintendo seguirá trabajando hasta la salida del título, porque realmente debería planteárselo.

En lo que sí que han realizado un gran trabajo es en llevar los controles del juego original a la portátil. El acceso a los menús se ha simplificado, llevándose todo ello a la pantalla táctil. El uso que antes se le diera a los botones C para asignar objetos secundarios también se ha trasladado a la pantalla inferior. Además, se han intentado aprovechar los sensores de movimiento de la consola para que, al utilizar la vista en primera persona, si nos movemos con la consola, la vista de Link también lo haga. Es curioso y bastante efectista, pero hay que tener cuidado al mover la consola para no perder el efecto tridimensional.

La sensación final es que parece que la incursión de *Ocarina of Time* a 3DS será la mejor versión del juego que se haya realizado, al menos a nivel técnico. Esto no quita que los que hayan jugado hasta la extenuación a este juego vayan a encontrar nuevos motivos para rejugarlo de nuevo otra vez en 3DS. Queda por saber si al final llegará a España traducido al castellano, así como su fecha final de lanzamiento. No obstante, para los que no lo disfrutaron en su momento, esta es una oportunidad única para vivir la que muchos consideran la mejor aventura jamás creada para una videoconsola. ■

EL OCARINA OF TIME DE 3DS SERÁ LA MEJOR VERSIÓN QUE SE HAYA REALIZADO DEL JUEGO A NIVEL TÉCNICO



LOS ESPACIOS CERRADOS RESULTAN mucho más atractivos que los exteriores.

HISTORIAS DEL CRIMEN ORGANIZADO JAPONÉS

Llega con un año de retraso respecto a Japón, pero llega. *Yakuza 4* nos lleva de nuevo a los bajos fondos de Tokio para vivir la historia de la mafia nipona desde cuatro puntos de vista.

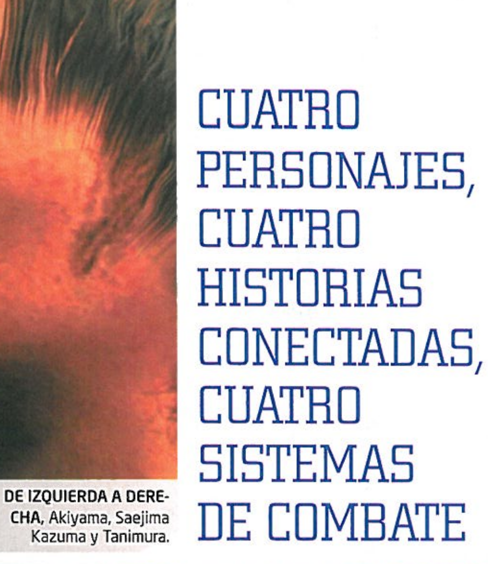
A la espera del lanzamiento japonés de *Yakuza of the End*, la quinta entrega que supone un giro total al incluir a zombies como enemigos, nos llega ***Yakuza 4***, un título continuista respecto a su tercera parte, de transición entre ambas entregas.

La principal novedad es la inclusión de otros tres protagonistas controlables además de Kazuma, personaje principal de las anteriores entregas. Akayima Shun, es un antiguo vagabundo reconvertido en prestamista. Saejima Taiga es un convicto condenado a muerte que se fuga de la cárcel para buscar respuestas ante un suceso del pasado. Y Tanimura Masayoshi es un policía ludópata y corrupto que no tolera las injusticias. Cada uno con su historia independiente, con sus relaciones con la comunidad y con su estilo de lucha.


DE NUEVO LA LUCHA es el elemento principal de la jugabilidad.


VOLVEREMOS A LA RECREACIÓN del barrio de Kabukicho.

Mientras que Kazuma o Akayima son dos personajes reconocidos a los que la gente ayuda en Kamurocho -la recreación ficticia de Kabukicho, el barrio yakuza de Tokio por excelencia-, Saejima, por su condición de preso fugado debe huir constantemente de la policía y Tanimura luchar contra el crimen, cambia mucho la relación con el entorno y también las misiones secundarias. No tendremos que elegir entre ellos (al menos no al principio), sino que la historia se nos irá contando muy al estilo de *Heavy Rain*, alternando entre unos y otros personajes sin elección por tu parte.



DE IZQUIERDA A DERECHA, Akiyama, Saejima Kazuma y Tanimura.

CUATRO PERSONAJES, CUATRO HISTORIAS CONECTADAS, CUATRO SISTEMAS DE COMBATE

PS3

Yakuza 4

Género: **RPG de acción**
Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **18 de marzo**
Idioma:
Textos (inglés)
Voces (japonés)



CADA UNO DE LOS personajes tiene un estilo de lucha diferente.





LOS ATAQUES CONTEXTUALES SON tan espectaculares como siempre.

El sistema de lucha es muy similar al del anterior juego. El título bebe de los beat'em up japoneses, con dos golpes principales con los que realizar combos que irás aprendiendo con el tiempo, ataques contextuales, la posibilidad de coger armas, etc. Sí que cambia en la medida en que hay tres nuevos personajes con sus diferentes estilos de lucha. Akayima es un maestro del kárate que golpea velozmente con sus piernas, mientras que Saejima es más fuerte y lento. Por su parte, Tanimura tiene un estilo más defensivo y basado en las llaves de reducción de los cuerpos de policía.

Si jugaste a *Yakuza 3*, todo lo demás es más o menos similar. No estamos ante un título de acción, sino ante un RPG ambientado en una ciudad actual. Tenemos que aprender nuevas habilidades de combate con nuestro personaje, que irá cumpliendo misiones principales y secundarias, interactuando con la ciudad y desarrollando su historia a través de unas muy generosas secuencias de vídeo, algunas de más diez minutos de duración. *Yakuza 4* es como sus predecesores una auténtica película con un argumento brillante. Y este es posiblemente el mejor de la saga, debido al cruce de cuatro historias en un principio inconexas que irán confluyendo con las horas.

Será probablemente otro incomprendido en parte porque no está traducido al castellano, otra vez. Pero las cuatro tramas conectadas, la gran cantidad de misiones principales, secundarias y los minijuegos, unido a la evolución de personaje prometen un juego con muchísimas horas por delante. A falta de probar la versión final, tiene pinta de superar al anterior pese a ser de transición. ■

ES UN TÍTULO DE TRANSICIÓN, A LA ESPERA DEL 'YAKUZA ZOMBIE'

Fuera de Japón

RELACIONES DIFÍCILES

Cada nuevo lanzamiento de la saga supone un culebrón hasta su llegada a Europa. Tras un primer título para PS2 en 2006 que contó con un excelente doblaje al inglés y traducción al castellano, cada entrega posterior ha tenido problemas para llegar y, cuando lo ha hecho, ha sido con mucho retraso y en inglés, como *Yakuza 2*. *Yakuza Kenzan!*, de 2008 y para PS3, nunca llegó a occidente y *Yakuza 3* sufrió recortes en numerosos contenidos, como la gestión de las casas de señoritas o algunos minijuegos. ***Yakuza 4*** nos llega un año más tarde de su lanzamiento en Japón y con *Yakuza of the End* fechado también para las mismas fechas, pero en oriente. La razón de todos estos problemas es, probablemente, las escasas ventas que la serie cosecha de manera habitual fuera de su país de origen, en parte por las injustas comparaciones con *GTA*. Una lástima, es una saga que merece mucho la pena.



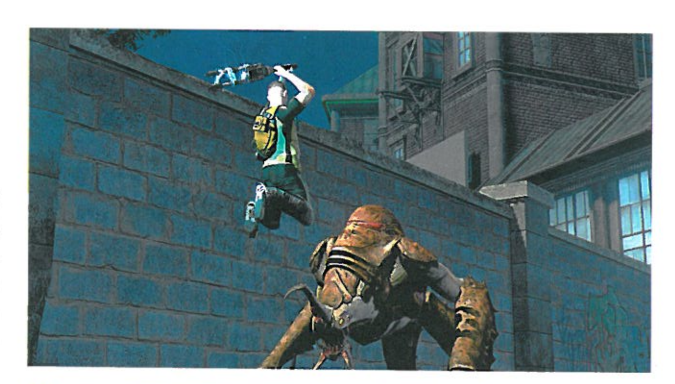
PS3 INFAMOUS 2

EL HÉROE ELÉCTRICO CAMBIA DE CIUDAD

Héroe o villano, luz u oscuridad. La segunda parte de *Infamous* promete más poderes, más brutalidad y una nueva ciudad que salvar o en la que sembrar el caos.

Cole abandona Empire City para marcharse a New Marais. Deja los rascacielos y la ciudad de los negocios para ir a una urbe inspirada en Nueva Orleans, con sus luces rojas, sus edificios bajos de estilo francés y sus ciénagas.

Aquí nos esperan nuevos antagonistas, como la Milicia o los Corrupted, que quieren hacerse con el control de la ciudad, así como antiguos y nuevos compañeros, Zeke en los primeros y Nix o Kuo en los segundos. Precisamente entre estos tres giró la demo que pudimos probar en Londres hace unos días. Debemos salvar a la agente Kuo de la Milicia, que la tiene apresada en uno de sus cuarteles. Como en el primer *Infamous*, tenemos que tomar una decisión. Zeke nos propone la opción heróica, liberar a un grupo de policías que están apresados en un convoy de la Milicia para que estos nos ayuden luego con Kuo. La opción de Nix, una mujer que quiere vengarse del líder de la Milicia por haber matado a sus padres es volar el edificio de los enemigos con un vagón de tranvía repleto de explosivos. Al final, el resultado es el mismo, aunque Sucker Punch nos ha prometido que las decisiones cobrarán más importancia en este juego del que tenían en el anterior, y que incluso habrá dos finales diferentes para la aventura.











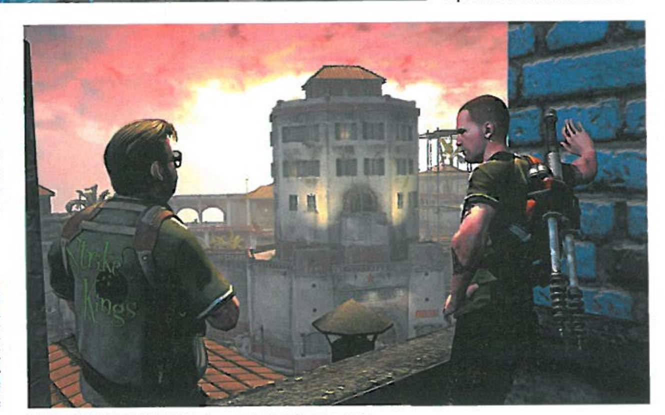
Infamous 2

Género:
Acción
Desarrolladora:
Sucker Punch
Editora:
Sony C.E.
Jugadores:
1
Lanzamiento:
Segunda mitad de 2011

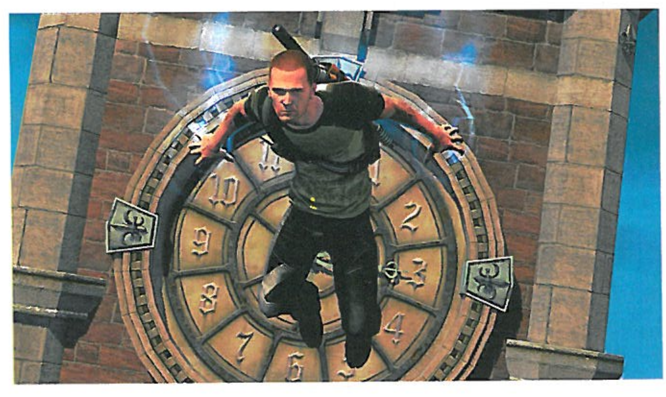
HABRÁ UN MODO ONLINE, aunque todavía no se ha especificado nada sobre él.



COLE ES AHORA MÁS fuerte que en la primera parte y cuenta con nuevos poderes y armas.



A PERSONAJES QUE YA vimos en la primera parte como Zeke se unirán otros nuevos como Nix.



SE HA ESPECULADO CON poderes de hielo y fuego, pero de momento solo sabemos que la electricidad sí sigue.

Esta demo nos sirvió para ver que, pese a que el título sigue en la misma línea, ha mejorado en todos sus puntos. El aspecto gráfico es brutal y la ciudad está mucho más viva. Hay más gente que corre aterrada, más enemigos y más policías, en general más movimiento.

Cole también ha cambiado. Sus poderes siguen siendo eléctricos y en general son los mismos: las granadas, la propulsión, el deslizamiento por vías de tren, las descargas o la recarga con cualquier aparato con electricidad de la ciudad se mantiene. Sin embargo, hay nuevos movimientos, como una especie de empuje de fuerza al estilo jedi, un tornado eléctrico o, el principal cambio, una vara electrificada que mejora muchísimo el ataque cuerpo a cuerpo y que incluso permite realizar fatalities en velocidad ralentizada. El título se ha vuelto más frenético y caótico en su jugabilidad con un número mucho mayor de enemigos en pantalla y el cambio de cámara, en tercera persona pero más cercano, parece que mejora la experiencia. También ha evolucionado el escalado de edificios, algo más dinámico que en la primera parte.

Una nueva ciudad, una nueva historia y algunos movimientos más son los principales cambios que hemos visto respecto al primer título. Cole volverá dentro de poco a PS3 y tú serás el que tenga que tomar las decisiones. Hagamos la pregunta de nuevo, ¿qué quieres ser, héroe o villano? ■

Historias de cómic

LA TRAMA, DIBUJADA

Como en el primer *Infamous*, la mayoría de la historia se nos contará en formato de cómic animado con voz en off de nuestro protagonista. Sin embargo también habrá lugar a cuidadas secuencias de vídeo. Se ha desvelado poco sobre la trama, aunque sabemos que New Marais está tomada por La Milicia, un grupo de exaltados que quieren sembrar el caos. junto con su llegada han empezado a ocurrir sucesos extraños en la ciudad, como la aparición de nuevos individuos con superpoderes, y Cole quiere saber qué está pasando.





360 PS3 Wii VIRTUA TENNIS 4

EL FUTURO LLEGA AL TENIS DE ALTOS VUELOS

La saga de tenis de Sega celebra su décimo cumpleaños dando la bienvenida a los nuevos sistemas de control en una cuarta edición que promete estar a la altura de la franquicia.

Con nuestros tenistas patrios en lo más alto de las clasificaciones deportivas llega el momento de desempolvar nuestra raqueta virtual y volver a las canchas más conocidas de la ATP Tour del videojuego.

Y es que si cada título basado en el deporte de la raqueta fuera un torneo del circuito profesional, estaríamos hablando ahora mismo del Wimbledon del ocio interactivo. El torneo con más solera y pedigrí de cuantos siguen en activo en el panorama actual. Ya son 10 años entre la élite de los juegos deportivos y aún así no pierde un ápice de su personalidad única y características distintivas.

De esta manera volveremos a enfrentarnos a un juego accesible y fácil de controlar, perfecto para jugar con todo tipo de amigos, pero que al mismo tiempo permite a los usuarios perfeccionar su técnica hasta niveles casi ridículos. La gran novedad desde el punto de vista de los jugadores clásicos es la barra de 'momentum', que se va rellenando al realizar las acciones en las que nuestro tenista es mejor, para luego poder realizar un súper golpe casi inalcanzable.

Más allá de esto tendremos los clásicos lavados de cara para las modalidades en solitario, con nuevos minijuegos, un largo campeonato que toma la forma de casi un juego de tablero y diversas opciones de entrenamiento.

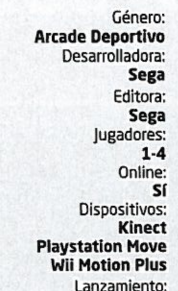
Las opciones multijugador también se modifican ligeramente en su vertiente



online, permitiéndonos jugar partidos a través de la red contra la IA de la máquina hasta que se una algún jugador a la







Virtua Tennis 4

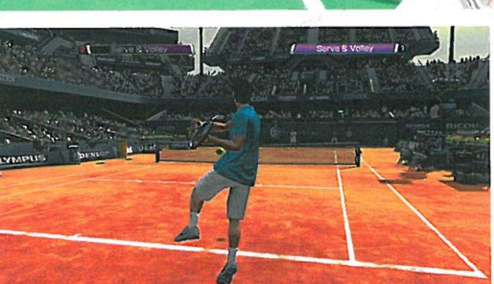
Género:
Arcade Deportivo
Desarrolladora:
Sega
Editora:
Sega
Jugadores:
1-4
Online:
Sí
Dispositivos:
Kinect
Playstation Move
Wii Motion Plus
Lanzamiento:
Primavera 2011





UN PEQUEÑO SALUDO TRAS una nueva y aplastante victoria del número dos mundial.

EL IMPECABLE ESTILO DE Roger Federer también estará presente.



LAS TECNOLOGÍAS DE CAPTACIÓN DE MOVIMIENTOS SON LA GRAN NOVEDAD



partida, de una manera similar a la que se implementó por primera vez en el *Virtua Tennis* primigeneo.

Sin embargo, todo esto no es más que una mejora menor, debido a que los grandes reclamos de esta cuarta entrega pretenden ser los controladores de movimiento. Así, ***Virtua Tennis 4*** hará uso de Move, Kinect y Wii Motion Plus, convirtiendo la experiencia de juego en algo que trata de llegar más allá de nuestro sofá y maestría con un mando en las manos.

Habiendo probado las tres versiones hemos de decir que su base nos recuerda al esquema de juego en el minijuego de tenis de *Wiisports*, pero pulido y adaptado para ampliar la experiencia de juego a la la alta definición. Cada pequeño giro de muñeca o movimiento de nuestro brazo se traducirá, esta vez sí, en un raquetazo preciso y directo -aunque en realidad dependa de nuestras aptitudes tenísticas-. Sin lugar a dudas, esta inclusión será la que más consiga sorprendernos cuando podamos sumergirnos en toda la magnitud del título final, que nos llegará presumiblemente durante la primavera de este año. ■

Lo más granado del circuito

NADAL, FEDERER Y UNOS CUANTOS MÁS

La nómina de tenistas incluidos en esta cuarta entrega es la más amplia de la franquicia desde su creación. A la cabeza del reparto encontramos a los mejores tenistas del momento, Nadal y Federer. Les acompañan Andy Murray, Del Potro, Tommy Haas... También un grupo de estrellas femeninas como Caroline Wozniacki o Laura Robson. Aún hay sitio para las nuevos 'fichajes', por lo que seguiremos atentos.



SER SUSCRIPTOR DE MARCA player ¡TIENE PREMIO!

¿Quieres probar una Nintendo 3DS antes de que salga a la venta?

Este mes, ser suscriptor ¡puede tener PREMIO EXCLUSIVO! Entre todos los suscriptores de la revista que estén dados de alta antes del 3 de marzo sorteamos **50 invitaciones** para probar la nueva **NINTENDO 3DS**.
Además, Nintendo y Marca Player obsequiarán a los asistentes con un pack exclusivo de accesorios compuesto por:

- Estuche de transporte para consola, 36 cartuchos de juego 3DS, 2 lápices stylus y 1 lápiz tipo bolígrafo.

- Cargador de coche.

- 2 stylus retráctiles y 1 stylus tipo bolígrafo.

- Auriculares estéreo In-Ear.

- Gamuza de limpieza y de 2 protectores adhesivos de pantalla.

La cita tendrá lugar el próximo miércoles, 8 de marzo, a las 19 h., en C/Sánchez Bustillo, 7 (frente al Museo Reina Sofía, en Madrid).

Previamente realizaremos un sorteo entre todos los suscriptores, que serán avisados por vía telefónica, para confirmar la asistencia.

¡¡¡ NO DEJES PASAR ESTA OPORTUNIDAD !!!



¡TE ESPERAMOS!

Sorteo ante notario. Bases y política de privacidad publicadas en www.marcaplayer.com.

360 PS3 Wii TOP SPIN 4

BUSCANDO UN ACE Y UN GOLPE GANADOR

La saga de simulación tenística más conocida de los últimos años busca reinventarse con un nutrido grupo de novedades que conseguirán ponernos a sudar como si estuviéramos en la final del mismísimo Roland Garros.

Parece que el comienzo de la temporada tenística ha avivado el interés de las desarrolladoras por ofrecer a los jugadores una intensa experiencia de juego. Sin embargo, más allá del oportunismo y de las suspicacias, podemos decir que se trata de títulos con altos valores de producción que pretenden satisfacer al usuario, más que aprovechar el tirón de los éxitos de Nadal.

A diferencia de *Virtua Tennis 4*, un arcade en toda regla, ***Top Spin 4*** viene a llenar el hueco de la simulación más concienzuda, ofreciendo una amplia variedad de golpes y posibilidades que tratan de imitar los que vemos sobre la pista en cada torneo del circuito profesional. No se podía esperar otra cosa, con los antecedentes de esta franquicia, que en su tercera entrega quiso rizar el rizo en pos de conseguir un realismo total.

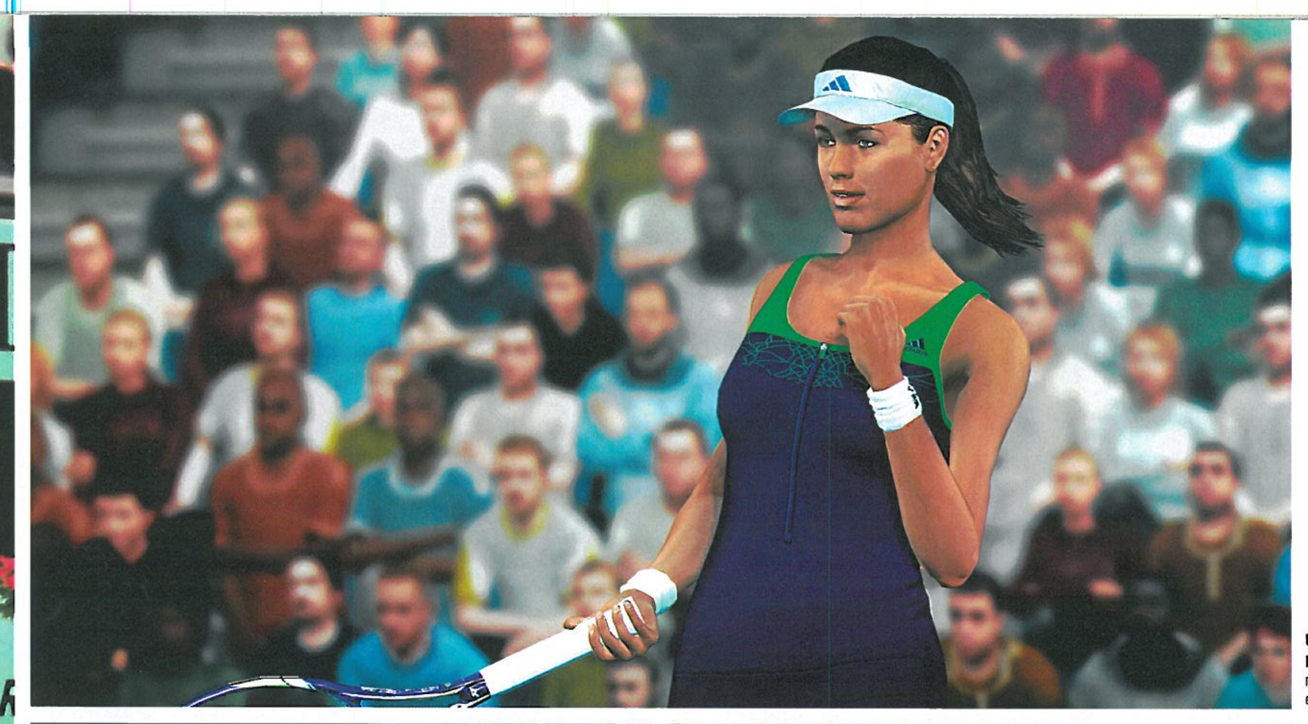
Sin embargo, en esta ocasión 2K Czech parece desechar algunas de las soluciones de aquel título, simplificando un tanto el esquema de juego para facilitar la entrada de nuevos jugadores en la saga. De ahí que se hayan eliminado los golpes de precisión con los gatillos y ahora el éxito o fracaso de cada golpe sea cuestión de colocación, habilidad y sincronización a la hora de golpear la pelota en el momento idóneo para cada raquetazo. Existen diversos tipos de golpes, de colocación, de dentro hacia fuera, de potencia pudiendo

Un reparto de lo más completo

25 ESTRELLAS DE AYER Y DE HOY



La lista de estrellas que se suben al barco de 2K es impresionante por lo nutrida, pero también por atreverse a enfrentar a muchos de los mejores deportistas de esta disciplina independientemente de su estado en activo. De este modo, la plantilla de tenistas que encontraremos en ***Top Spin 4*** es la siguiente: Andre Agassi, Bjorn Borg, Roger Federer, Jim Courier, Rafael Nadal, Boris Becker, Serena Williams, Patrick Rafter, Michael Chang, Dinara Safina, Andy Murray, Novak Djokovic, Ana Ivanovic, Ivan Lendl, Pete Sampras, Andy Roddick, James Blake, Caroline Wozniacki, Nikolay Davydenko, Gilles Simon, Bernard Tomic, Eugenie Bouchard, Stanislas Wawrinka, Vera Zvonareva y Jelena Jankovic.

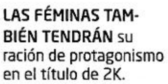




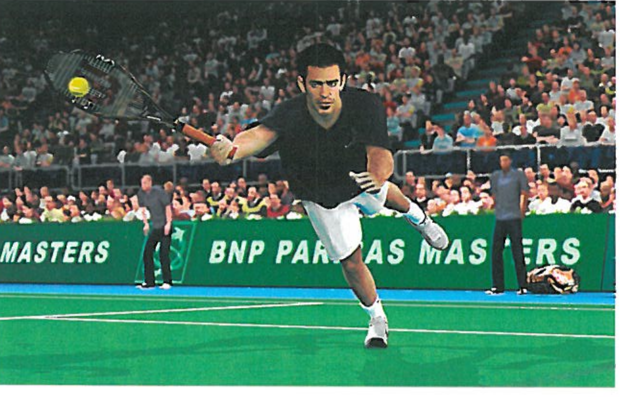


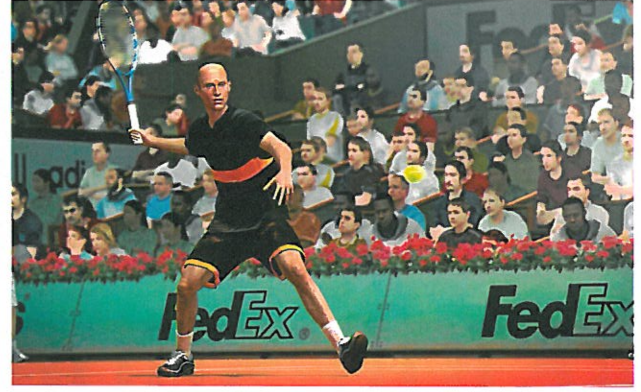
Top Spin 4

Género:
Deportivo
Desarrolladora:
2K Cech
Editora:
Take Two
Jugadores:
1-4
Online:
Sí
Lanzamiento:
15 de marzo
Idioma:
Textos
Voces



LAS FÉMINAS TAMBIÉN TENDRÁN su ración de protagonismo en el título de 2K.





VIEJAS Y NUEVAS ESTRELLAS del deporte se dan la mano en partidos imposibles.

cada uno de estos llevar el efecto -cortado, plano o liftado- que nosotros mismos queramos imprimirle.

Puede parecer un paso atrás para la franquicia, sin embargo podemos decir que las sensaciones con el mando en las manos son practicamente inmejorables. En parte gracias a una física muy lograda tanto de la bola como de los jugadores, en parte por la sensación de control total sobre lo que pasa en cada punto.

El mejor ejemplo de esto sería la respuesta a todos aquellos aficionados al tenis que se quejan de que nunca ha sido posible dar con la caña a la pelota al cometer un error. Ahora es posible. No es habitual, pero una mala sincronización a la hora de pulsar botones puede llevarnos a lanzar la pelota al tercer anfiteatro. Lo mismo ocurre con los errores no forzados, pueden ocurrir si no tenemos suficiente control sobre lo que pasa en el campo o nuestro rival nos pone las cosas difíciles.

Así, nos encontramos con un estilo de juego sobrio y realista, que nos ha hecho sufrir y disfrutar a partes iguales. Tanto o más como puede conseguir Nadal en una retransmisión de cualquier torneo.

Por supuesto, todo esto de poco valdría si la autenticidad del título no estuviera a la altura de las circunstancias. Por suerte, parece ser que sí gozará de ella, con público dinámico en campos reales de la mayoría de torneos importantes del circuito, más de 8.000 animaciones distintas para los tenistas y un gran número de profesionales actuales y clásicos disponibles para nuestros particulares torneos. Una franquicia que parecía casi olvidada vuelve por sus fueros de la mejor manera posible. ■



TODA LA MAGIA DEL mejor tenis profesional también al alcance de los menos hábiles.



MICHAEL CHANG SEGUIRÁ HACIENDO ese tenis tedioso y sin sangre que le caracterizó.

LAS SENSACIONES QUE PROVOCA TS4 CON EL MANDO EN LAS MANOS SON INMEJORABLES



EL MEJOR SHOOTER DE WII VUELVE A INTENTARLO

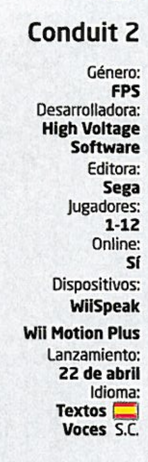
Tras la decepcionante acogida del primer *The Conduit*, High Voltage se la juega con la misma franquicia y un buen número de mejoras que les ha pedido su comunidad de fans.

Son muchos los sorprendidos por una segunda entrega de *The Conduit*. La primera parte tuvo quizá más repercusión mediática que resultados, sin embargo, había un buen juego, al menos un buen proyecto de juego en la idea de High Voltage Software. Se creó un motor gráfico y se dieron las herramientas al jugador para que llegara a personalizar el control tanto que prácticamente decidía como si fuera el propio desarrollador del juego. Sin embargo, no funcionó del todo. Puede que la historia de la invasión alienígena y la continua repetición de espacios fase tras fase no ayudaran a convertirlo en un gran éxito, pero el apartado online parecía suficientemente sólido como para colocarse a la altura de *Call of Duty* entre los mejores FPS de la consola. Le faltó empaque, nombre y una historia sólida.

La segunda entrega del juego, ***Conduit 2***, ahondará precisamente en esos dos apartados: una buena historia y un mejor juego online. A eso, se le une un buen empujón al motor HVS que mejora el aspecto visual hasta un punto impresionante. Quizá High Voltage debería haber empezado de cero con una nueva franquicia, pero confían tanto en ***Conduit 2*** que lo que han hecho ha sido introducir una buena cantidad de diálogos y escenas narrativas a lo largo del juego. Más 'chicha' para que el jugador no se quede con la impresión de haber visto un capítulo de 'Expediente X'. El otro gran impulso, que interviene directamente en este aspecto, es el que se ha dado a todo lo visual del juego. La primera entrega era 'aseadita', sin embargo este segundo *Conduit* se esmera en los modelados de los personajes







Conduit 2

Género: **FPS**
Desarrolladora: **High Voltage Software**
Editora: **Sega**
Jugadores: **1-12**
Online: **Sí**
Dispositivos: **WiiSpeak**
Wii Motion Plus
Lanzamiento: **22 de abril**
Idioma:
Textos
Voces S.C.

EL REGUSTO A HALO sigue presente en la trama del juego.


ELEMENTOS COMO LAS EXPLOSIONES resultan mucho más espectaculares en esta segunda entrega.


LAS ILUMINACIONES Y MODELADOS presentan una evidente evolución con respecto al primer *The Conduit.*

y tanto en los efectos de iluminación como en los de partículas que disfrutaremos en explosiones y escenarios que podremos destruir (en parte) sin que queden grandes bloques amorfos y grises como en la primera parte.

Invasión masiva

Si por algo destacó High Voltage fue sobre todo por el extraordinario interés que puso en crear una comunidad de jugadores en torno a su juego. Hicieron caso de casi todas las recomendaciones que les sugerían desde los foros. Implementaron modos de juego, tipos de control, personalización (extrema) de este y en esta ocasión han seguido por la misma senda de masificación de las opciones de juego online, así como mejora del control (ahora soporta también WiiMotion Plus). Si entonces se encontraron con el problema de la piratería, en esta ocasión lucharán contra ella a base de parches de actualización.

Centrándonos en el componente multijugador online, el jugador de ***Conduit 2*** va a encontrarse con tres modos de juego: Libre, Asesino por equipos y Objetivo por equipos.

Invasión multijugador

LA LUCHA ES COOPERATIVA

El modo cooperativo ha supuesto una revolución en los videojuegos de los últimos tiempos ahora que se puede hacer de forma remota a través de los servicios de juego online. Wii es la consola que menos está aprovechando esta tecnología, sin embargo, High Voltage ha exprimido todas sus posibilidades para ofrecer un modo de juego cooperativo online para hasta cuatro jugadores. Este modo, llamado Team Invasion (Invasión en equipo), permitirá que cuatro consolas se conecten a un mismo modo historia para avanzar en él. La opción también estará disponible en el apartado offline a pantalla partida y de forma local, sin embargo, es el modo online el que más amplía las posibilidades de juego en *Conduit 2*.





Cada uno de esos modos tendrá variaciones hasta alcanzar hasta catorce diferentes entre los que habrá banderas, rey de la colina, asesinos, protección del capitán, captura de zonas y todas esas opciones que a los jugadores de juegos de tiros nos entusiasman. La profundidad hace que el juego parezca pertenecer a otro hardware y puede considerarse como uno de los juegos más 'hardcore' de todo el catálogo de Wii.

Sega lo seguirá intentando con ***Conduit 2*** y será a finales de abril cuando esto ocurra. Hasta entonces, High Voltage seguirá dando esos toques que hacen del título uno de los juegos con más posibilidades y, sin duda, uno de los preferidos de los nintenderos. . ■

PC MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD

SOLO SOBREVIVIREMOS SI LUCHAMOS JUNTOS

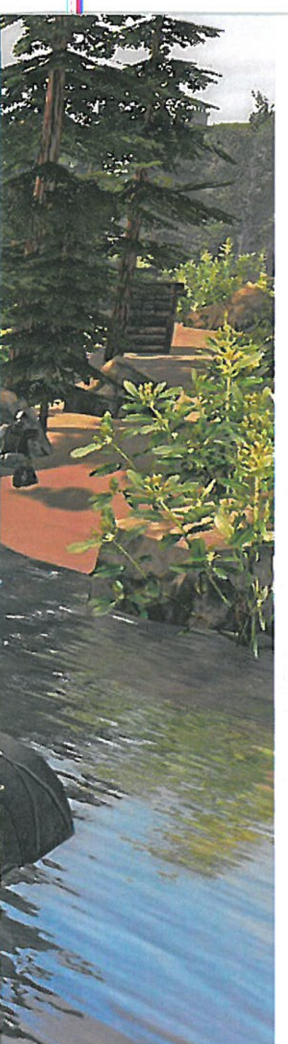
Y de eso se trata. La saga *Men of War* llega a su cuarta iteración de la mano de FX Interactive. Y nosotros, sabedores de su buen hacer, no podemos más que estar encantados.

Men of War es una de esas sagas que la prensa ha dejado pasar, en general, bastante por alto. Con análisis nunca superiores al notable, ha sido la comunidad de jugadores la que la ha encumbrado como uno de los títulos más importantes en su particular mezcolanza de RTS, acción táctica y simulación.

Porque en *Men of War* no solo vamos a jugar a una nueva vuelta de tuerca del genial concepto *Commandos*. Ya han pasado muchos años y se pide más a estos títulos. Del mismo modo que vamos a poder realizar misiones individuales con nuestro grupo de soldados, en *Men of War: Assault Squad* es muy importante el modo cooperativo. Además, en la versión que nos ocupa podremos escoger entre cinco ejércitos disponibles (EEUU, Rusia, Alemania, la Commonwealth o Japón, esta última, nueva incoporación de la expansión para la saga).

Tampoco os vamos a engañar: *Men of War* es un juego ágil pero que exige tu atención para un correcto dominio de todas sus posibilidades. Por eso, FX ha anunciado la inclusión de un completo manual o 'Guía de Combate' (además del típico de alta producción al que nos tienen acostumbrados), de más de 300 páginas con toda la información relativa al correcto manejo de nuestras unidades,







EL NIVEL GRÁFICO, SOBRE todo en efectos y partículas, ha mejorada mucho.



Men of War: Assault Squad

Men of War: Assault Squad

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **1C Company**
Editora: **FX Interactive**
Jugadores: **1-16**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **24 de marzo**
Idioma:
Textos
Voces



EL GRADO DE CONTROL que tendremos sobre todo tipo de unidades es espectacular.

NO HAY NADA MEJOR que conducir un tanque Abrahams para encontrar aparcamiento cada mañana.

EL MODO ESCARAMUZA COOPERATIVA ES GENIAL PARA TODOS LOS AMANTES DEL GÉNERO





sus tácticas, etc... Otras compañías, te cobran estos libros a parte.

En un principio, veremos que *Men of War: Assault Squad* nos permitirá manejar distintos grupos de unidades, parapetarlas, el uso de coberturas y utilizar sus distintas especializaciones como el francotirador del equipo, el médico, etc. Los grupos llevan su propio inventario y, a medida que avancemos, tendremos a nuestras disposición batallones más completos, tanques...

En cuanto al tema gráfico, el juego se muestra realmente espectacular y se nota la mejora tanto en efectos como en texturas y modelado. Aún así, la implementación de las sombras en alta calidad nos sigue pareciendo hasta molesta, aunque esta apreciación es más general en cuanto al sistema gráfico para implementar y mostrar estas por algunos títulos, porque ya lo hemos sufrido en la saga *Total War* y otros juegos en perspectiva aérea.

Por todo esto y por lo bien que nos lo hemos pasado en la beta y hasta el próximo 24 de marzo, fecha de su publicación oficial, no podemos más que recomendaros este título. Y si podéis apuntaros a las distintas fases beta de los modos multijugador, ¡no lo dudéis! Porque si no, cuando el juego finalmente vea la luz, os van a pulir a base de bien. ■

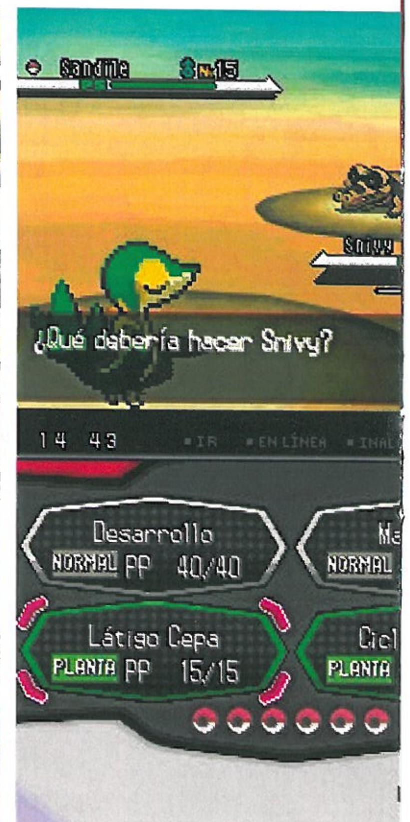
Multijugador

CUATRO JUGADORES A LA GRESCA ONLINE

Men of War ha triunfado en sus distintos modos online por tratarse de un juego con tantas o más posibilidades en multijugador que en campaña. Esta expansión nos permitirá practicar en el modo escaramuza, tanto individual como cooperativa, para luego ser competitivos en las competiciones online.







POKÉMON, REMOZADO, APUNTA AL MULTIJUGADOR

Además del obvio lavado de cara que aportan un mundo tridimensional más profundo y la inclusión de hasta 150 nuevas criaturas, Game Freaks quiere que su juego sea jugado en cada esquina, vía WiFi o infrarrojos.

Tal es la identidad de los videojuegos de *Pokémon* que casi resultaría provocador cambiar en demasía su estructura o aspecto. Las ***Ediciones Blanca y Negra*** inauguran una nueva etapa en la historia de la serie, se convierten en los primeros títulos de la quinta generación e introducen una serie de cambios que lejos de aportar muchísimas novedades a la saga, servirán para resolver algunas deficiencias de títulos anteriores.

El énfasis de Game Freaks, el estudio detrás del título, se ha fijado en crear una mejor experiencia de juego en el apartado multijugador, pero no se han olvidado de mejorar el apartado visual, algo que venía pidiendo a gritos una saga estancada en el mismo diseño artístico en los últimos quince años. Hay que comentar, sin embargo, que para los fans de *Pokémon* sería una tragedia que el juego se reinventase totalmente después de tanto tiempo. Por eso, si miramos al nuevo título en cualquiera de sus dos ediciones, la estética de personajes en dos dimensiones sobre escenarios tridimensionales realmente no es tan innovadora, aunque sí nos encontraremos con nuevas animaciones y modelados, así como un sistema de cámaras dinámico que se encargará de añadir dramatismo a algunas situaciones de juego. El vibrante color de los 'monstruos' y sus entrenadores sigue siendo el protagonista de la estética del juego.

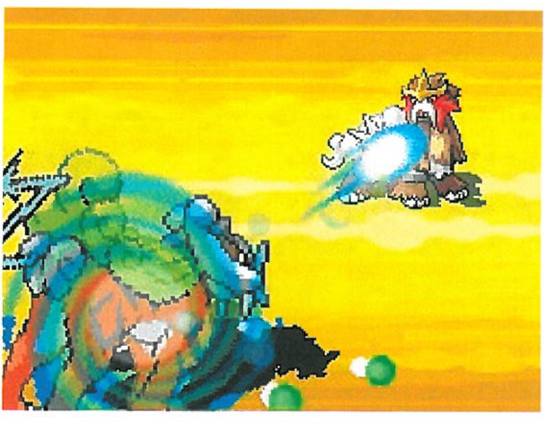
Si nos tenemos que referir a la mecánica de este nuevo *Pokémon* no tenemos demasiadas novedades que contar. Sigue siendo ese juego de rol en el que controlamos a un héroe (chico o chica) al que daremos un nombre nada más empezar y que hace de entrenador de esas criaturas Pokémon. El cometido de este entrenador será, en definitiva, y sin que el argumento del juego suponga un verdadero hilo conductor en

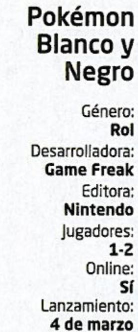


ningún momento, un 'no parar' de atrapar nuevas criaturas y enfrentarnos a los otros entrenadores y enemigos que iremos encontrando en nuestro 'vagar' por el mundo.

Si no has oído hablar de los juegos de *Pokémon* nunca anteriormente porque, solo de este







DS

Pokémon Blanco y Negro

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Game Freak**
Editora: **Nintendo**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **4 de marzo**
Idioma: **Textos**



Diferencias

BOSQUE O CIUDAD

Una de las grandes diferencias que existen entre la edición Blanca y la edición Negra de Pokémon es una de las zonas del juego. Mientras que en la edición Blanca tendremos acceso al White Forest (el bosque blanco), en la edición Negra podremos explorar la Black City (la ciudad negra). En cada una de ellas, claro, habrá bichillos que no encontraremos en la otra. De esta manera, Nintendo continúa con su estrategia de lanzar los juegos por parejas para incentivar la venta por duplicado de un mismo título diferenciado en un solo aspecto del juego. ¿Y tu qué prefieres?

SE TRATA DEL TÍTULO DE POKÉMON CON MÁS OPCIONES DE INTERCONEXIÓN

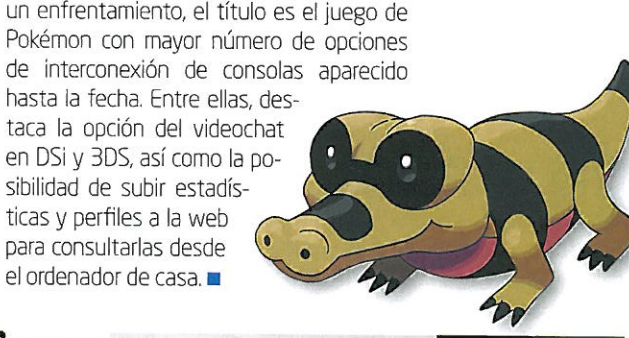
modo sería creíble, has estado encerrado en un castillo medieval desde principios de los noventa, exploraremos un mundo que incluye ciudades, interiores de edificios, bosques y todo tipo de paisajes. Como curiosidad, pero que influirá en el tipo de criaturas que encontraremos, a medida que pasan los días y las semanas, el clima del juego irá cambiando y las cuatro estaciones se representarán en los escenarios del mismo modo que hasta el momento se ha hecho con el paso de los días y las noches de una forma totalmente automatizada.

A medida que exploramos nos iremos encontrando con otras criaturas y entraremos en una fase de decisión en la que tendremos que luchar, huir o utilizar los objetos de nuestro inventario. En la fase de lucha estaremos ante un combate por turnos al más puro estilo piedra, papel o tijera que en esta edición ha evolucionado hasta el enfrentamiento de tres criaturas al mismo tiempo. Aunque parezca una chorrada, las posibilidades de ataques, defensas y combinaciones de acciones se multiplican y tendremos muchas más opciones gracias a la inclusión de más criaturas en los combates. Al decir verdad, es una de las grandes mejoras en el sistema de combate de esta nueva entrega del juego.

Pero como hemos dicho, al final, todo consiste en una cacería más que en otra cosa. Sí existe un argumento, pero lo que hará a los fans de la serie permanecer horas y horas frente a la pantalla de la consola será conseguir atrapar a las más de 150 nuevas criaturas Pokémon que debutan en las ediciones Blanca y Negra de la serie. Contando las nuevas incorporaciones, el jugador tendrá la posibilidad de cruzarse con más de 550 especies de Pokémon en el juego.

Jugar con otros

Las grandes mejoras del juego son, sin ninguna duda, en la conectividad. A las partidas y combates locales, así como la opción de intercambiar criaturas, se une la posibilidad de las partidas online en remoto, incluso contra usuarios anónimos a los que, más tarde, podremos añadir a nuestra lista de amigos. Con un sistema que puede ser utilizado en cualquier momento del juego para traerte un amigo a tu partida o jugar un enfrentamiento, el título es el juego de Pokémon con mayor número de opciones de interconexión de consolas aparecido hasta la fecha. Entre ellas, destaca la opción del videochat en DSi y 3DS, así como la posibilidad de subir estadísticas y perfiles a la web para consultarlas desde el ordenador de casa. ■





¿Eres un chico o una chica?

AL PRINCIPIO DE LA partida tendrás que elegir si tu entrenador es chico o chica.



LA PRESENTACIÓN DE LAS batallas también ha mejorado mostrando todo el monstruo.

UNOS VAQUEROS ROTOS Y MUY MALA LECHE

La saga *Parasite Eve* vuelve con uno de los UMD más esperados de los últimos años por los usuarios de PSP. Ayuda a Aya Brea en su lucha contra los 'twisted'.

La verdad es que, mientras muchos nos cansábamos de decir que la portátil de Sony estaba dando sus últimos coletazos y que ya no salían juegos decentes para PSP, algunas compañías nos han dado un enorme "¡ZAS, en toda la boca!". Y una de ellas es Square Enix, que para esta primera mitad del año va y se saca de la manga cuatro juegazos, a cada cual mejor, en formato UMD: *Tactics Ogre, Lord of Arcana, Dissidia 012* y este ***The 3rd Birthday***. Nos comemos pues nuestras palabras y nos arrodillamos ante la editora nipona. ¡Chapeau!

De los anteriores juegos ya hemos hablado, pero de la continuación de la saga *Parasite Eve* es la primera vez que os contamos algo. Y es que ya hemos podido probar esta maravilla que ha salido de la chistera de Yoshinori Kitase, productor de la serie *Final Fantasy*. El juego pinta genial y ya se nos antoja uno de los 'must have' del año. Sobre todo porque a España llegará con la espectacular 'Twisted Edition', con caja de lujo, libro de arte, banda sonora... Bonito, bonito.



EL SISTEMA OVERDRIVE TE permite elegir posición en la batalla.


LOS BICHOS SERÁN CADA vez más gordos y más difíciles de derribar.

Los Twisted, o los 'torcidos', son unas formas de vida despreciables y violentas que han invadido y arrasado Manhattan. Para contener la invasión se ha creado un grupo de investigación llamado CTI. Tras un vídeo espectacular de los primeros instantes de la catástrofe, asistimos a una



PODEMOS ADQUIRIR 'TRAPITOS' PARA Aya y vestirla, por ejemplo, de Mamá Noel.

EL SISTEMA OVERDRIVE PERMITE A AYA POSEER A CUALQUIER SOLDADO QUE HAYA CERCA



The 3rd Birthday

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1-2**
Online: **Por confirmar**
Lanzamiento: **Primavera 2011**
Idioma: **Textos** **Voces**



reunión del CTI donde se elige a la única humana capaz de utilizar el sistema de oposición conocido como 'Overdrive': Aya Brea.

Con este sistema, nuestra atractiva protagonista podrá saltar de un cuerpo a otro, poseyendo a los soldados que se enfrentan en las calles de Nueva York contra la amenaza demoníaca, para sacar un partido estratégico en la batalla. Esta nueva habilidad nos permite cambiar de posición en todo momento, pulsando el botón triángulo, lo que, además de una ventaja estratégica, nos quita de problemas cuando nuestra salud está a punto de agotarse, o vamos a sufrir una embestida mortal de alguno de los bichejos del juego. Además, esta habilidad también puede ser utilizada para meternos en el cuerpo de los twisted y hacerlos saltar por los aires. Un espectáculo conmovedor.

El sistema Overdrive, unido al poderoso arsenal que tendremos a mano, hacen que la jugabilidad sea muy agradecida.

El juego es un shooter en tercera persona al cual, además, se le ha añadido ya el siempre atractivo y útil sistema de coberturas al más puro estilo *Gears of War*. Esto nos ayuda a parapetarnos casi en cualquier sitio y planear nuestra estrategia en batalla, apuntar mejor a nuestros objetivos o elegir bien a los soldados a quienes queremos 'poseer'. Además, Aya también irá llenando una barra de energía que le permitirá desatar, cuando esté llena, un modo especial que la hace más veloz, más resistente a los golpes y mucho más letal. También, a medida que avancemos en el juego podremos ir personalizando las habilidades de Aya con un sistema de ADN e, incluso, comprarle nuevos 'trapitos'. ■

LAS COBERTURAS MEJORAN LA JUGABILIDAD DE ESTE SHOOTER

LOS SOLDADOS NO AYUDAN mucho, pero al menos distraen a los bichos.





Lego Star Wars III: The Clone Wars

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Traveller´s Tales**
Editora: **Activision**
Lanzamiento: **25 de marzo**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos**



LOS PERSONAJES DE LA serie animada se unen a los clásicos de Star Wars.

UN PEQUEÑO PASO PARA LEGO, UN GRAN PASO PARA EL JUGÓN

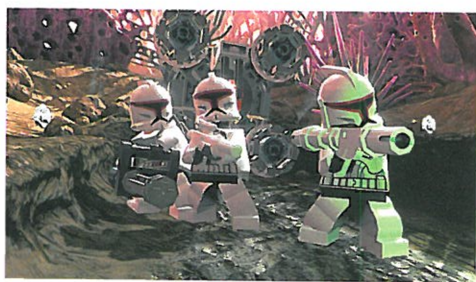
Los muñecos de Lego vuelven por tercera vez al universo creado por George Lucas. Esta vez con una pequeña vuelta de tuerca.

Parece que fue ayer cuando Lego Star Wars consiguió sorprendernos con su sorprendente jugabilidad para todos los públicos. Desde entonces hemos visto un sifín de títulos aprovechando el tirón de estos juguetes, repitiendo hasta la saciedad la misma fórmula de éxito.

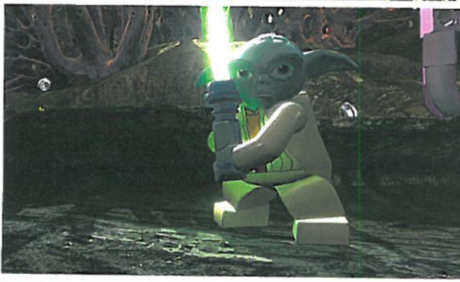
Como no podía ser de otra forma, este *Lego Star Wars III* no varía el esquema, puliendo la mecánica de juego y añadiendo algunas novedades que los fans de este tipo de títulos agradecerán. De este modo la base sigue siendo la misma, la de un juego eminentemente cooperativo con toques de acción y toneladas de objetos que recoger. Sin embargo parece refinarse para ofrecer una mayor variedad de situaciones.

Ahora podremos comandar un pequeño escuadrón de clones en la batalla, controlar personajes antagónicos en un mismo nivel -situados en distintos puntos del mapa- e incluso combatir contra nuestros amigos en una suerte de arena de combate creada específicamente para la ocasión. Además hay que añadir una mejora de lo más amplia en el motor gráfico que permitirá mayor detalle tanto en personajes como en escenarios, incluyendo también un nuevo sistema de iluminación dinámica. Parece que por fin los Lego se ponen al día con nuevos trucos... Veremos si les funcionan. ■





LOS CLONES TENDRÁN UN papel importante en este título de la franquicia.

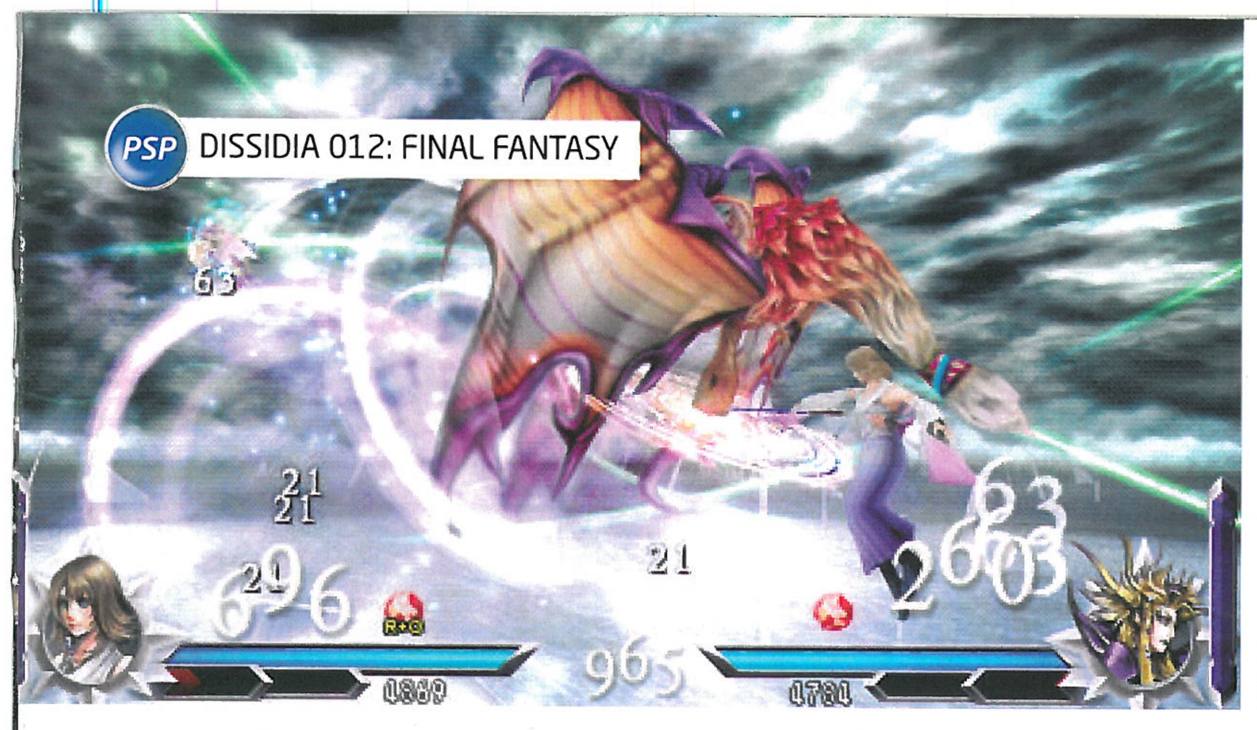


LA FUERZA PODEROSA EN ti la siento... Yoda siempre tiene razón.

Wii, DS, PC, 360, PS3 Y PSP

NO SE LIBRA NI EL TATO

El asalto Lego será masivo en esta ocasión, contando con versiones para todas las plataformas actuales desde el día de lanzamiento. Cada una de ellas tendrá sus propias particularidades, en función de las posibilidades del sistema, pero por el momento parece que esta franquicia no aprovechará las singulares características de las últimas tecnologías de captación de movimiento. En principio todas las versiones contarán con características similares, incluyendo todos los personajes importantes de la serie animada y la franquicia de pantalla grande, aunque esperaremos al mes que viene para confirmarlo.



LIGHNING, TIFA, LAGUNA LOIRE, Vaan o Kain son algunos de los personajes que debutan en esta nueva entrega.

Dissidia 012: Final Fantasy

Género: **Lucha / RPG**
Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1**
Lanzamiento: **25 de marzo**
Idioma:
Textos
Voces

UN UNIVERSO PARA UNIRLOS A TODOS

La segunda parte del crossover de acción del universo *Final Fantasy* para PSP ya está casi listo para su lanzamiento. Héroes contra villanos, bien contra mal.





La lucha por el equilibrio. Esto es de nuevo lo que se juegan los héroes de todos los *Final Fantasy* (excepto el 14), que se dan cita en este nuevo ***Dissidia***. Una trama repleto de clichés en la que no faltan las amnesias o los universos paralelos es la excusa argumental para la secuela de un gran incomprendido de 2009.

La principal razón es que está entre dos mundos. No es un título de rol, ya que está centrado de manera casi absoluta en el combate. Tampoco es un juego de lucha al uso, no hay nada parecido a la habilidad de los giros de joystick y combos varios de un *Street Fighter*.

El sistema de combate, para los que no hayan jugado al primero, se basa en un equilibrio entre dos elementos. La búsqueda del break con un tipo de ataques y, una vez conseguido este, los golpes al enemigo hasta bajar su barra de vida al cero. Todo gira en torno a esto, de tal manera que mientras que no bajes la defensa del enemigo tus golpes serán inútiles. Por supuesto contamos con diferentes tipos de ataques, defensas e incluso invocaciones, pero en este título, además de la pericia con los botones y los reflejos, la estrategia cobra bastante importancia.

También cuenta con elementos de juegos de rol, pues durante los diferentes capítulos en los que se desarrolla el modo historia (13 en total, tantos como *Final Fantasys*) nuestros personajes irán aumentando de nivel, tendremos que equiparles con armas y armaduras de todo tipo y contarán con diferentes habilidades.

Además del modo RPG, la principal novedad de la que te hablamos en el cuadro de más abajo, ***Dissidia 012*** cuenta con ciertos cambios. Podremos contar con un aliado de apoyo en ciertos combates, se ha modificado el modo EX (una especie de 'límite') y habrá un modo online, del que aún no se ha especificado nada. Su ausencia en el primero fue muy criticada. ***Dissidia 012*** es un híbrido con uno de los apartados gráficos más espectaculares de la consola y que te llevará completar al 100% más de 100 horas. ■

El modo RPG

OLVÍDATE DE CONTROLAR AL PERSONAJE

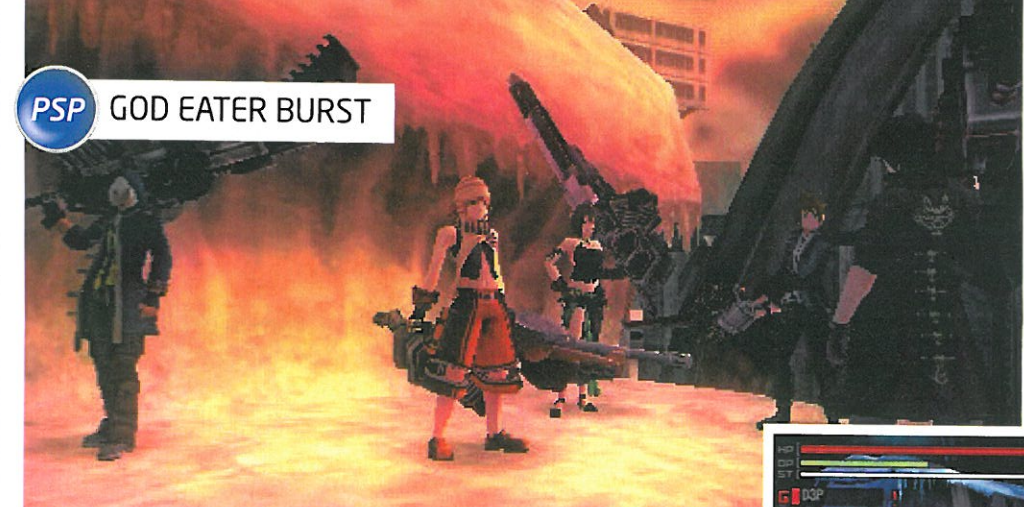
El 'modo RPG' es posiblemente el añadido más importante del título. Ahora podremos elegir entre jugar en 'modo Acción', el mismo que el del anterior *Dissidia* y en el que controlas todos los movimientos del personaje, o jugar en estilo RPG en el que pasamos a controlar a nuestro héroe o villano mediante comandos. No tendremos que moverle por el escenario, sino ordenarle lo que debe hacer pulsando los botones correspondientes. Este modo es menos caótico y requiere de menos reflejos, que se sustituyen por una mayor importancia del componente táctico durante los combates.





God Eater Burst

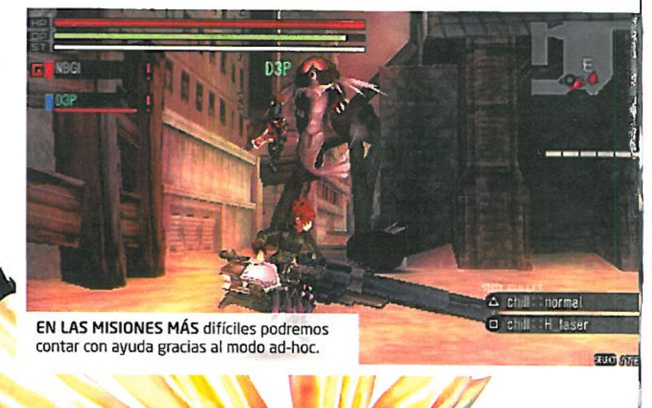
Género:
Action RPG
Desarrolladora:
Shift
Editora:
Namco Bandai
Jugadores:
1-4
Lanzamiento:
18 de marzo
Idioma:
Textos
Voces



NUNCA UNA ERA POST-APOCALÍPTICA lució así de bien en PSP. ¿Quién no va a querer salir de cacería?

LA NUEVA BATALLA POR LA HUMANIDAD

La versión mejorada de *God Eater* sale de Japón para dejarnos con la boca abierta. Si eres de los que se quedaron con ganas de salir de cacería, ha llegado tu momento.



EN LAS MISIONES MÁS difíciles podremos contar con ayuda gracias al modo ad-hoc.

Más rápido, más completo y simplemente frenético. Estos son los calificativos que le podemos dar a este renovado título de Namco Bandai. El argumento está realmente cuidado. Tomaremos el papel de un elegido entre muchos, un God Eater, que deberá prepararse para hacer frente a múltiples peligros. Tras diseñar a nuestro personaje eligiendo cara, peinado, forma de vestir, e incluso voces, pasaremos a conocer la breve historia que nos servirá como introducción.

Como ya sabemos del título que no salió de dominios nipones, la Tierra fue asolada por unas extrañas criaturas llamadas Aragamis a las que deberemos hacer frente. Será nuestro deber como parte de la Organización Fenrir darles caza. El sistema de misiones es más que cómodo. Tras visualizar el menú de misiones disponibles en la sede de Fenrir, lo único necesario para comenzar será salir por la puerta principal. Pero cuidado, las opciones de personalización del equipo van mucho más allá del mero cambio de vestimenta. Cada enemigo, cada misión, cada momento requerirá un arma, las God Arc, espadas forjadas con la misma esencia que las criaturas Aragamis. Estas maravillas de la biotecnología se convertirán a nuestro antojo en grandes armas de fuego a distancia, necesarias en muchas misiones. Además tendremos múltiples objetos que nos ayudarán en los momentos más difíciles de la batalla, tales como granadas aturdidoras, pociones o minas paralizantes. Tras varias cacerías, acumularemos una cantidad inmensa de materiales recogidos que nos servirán para mejorar el equipo o crear nuestras propias balas, y es que cada enemigo tendrá fortalezas y debilidades distintas. La velocidad de los combates así como los modelados nos harán disfrutar de cada golpe asestado, y las tareas más difíciles se convertirán en un verdadero desafío. Si se confirma lo visto en la beta, *God Eater Burst* será un perfecto revitalizador para nuestra PSP. ■

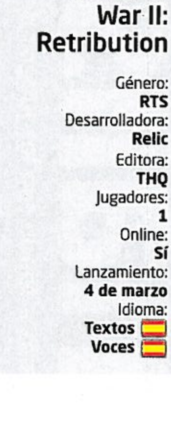
EL FRENETISMO ES UNA DE LAS SEÑAS BÁSICAS DE IDENTIDAD

La competencia

¿ALGUIEN HA DICHO MONSTER HUNTER?

El gran éxito cosechado por el título de Capcom no ha pasado desapercibido para las demás compañías, y ***God Eater Burst*** es un ejemplo de cómo dar con nuevas ideas y hacerlo realmente bien. Con una trama y un guión que van más allá de una simple cacería, y un rigor táctico con el que controlar a todos los personajes, Namco Bandai se desmarca de posibles comparaciones. La calidad en todos los aspectos, los grandes escenarios, los modelados o el espíritu anime, así como las muchas novedades de las que presume, hacen que este mejorado *God Eater* pueda crear escuela en la portátil de Sony. Veremos si su éxito sale de Japón.

PC WARHAMMER 40.000 DOWN OF WAR II: RETRIBUTION



Warhammer 40.000 Down of War II: Retribution

Género: **RTS**
Desarrolladora: **Relic**
Editora: **THQ**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **4 de marzo**
Idioma:
Textos
Voces

¿QUIÉN DIJO QUE NACER Orko es lo peor que te podía pasar en Warhammer 40.000? Porque nosotros lo valemos.

UN AVANCE ORKO COMO este tiene que dejar estupefacto a más de uno.

CONOCER LAS CARACTERÍSTICAS DE cada unidad es fundamental.

MÁS ESTRATEGIA TREPIDANTE ORKA

Que sí, que no sólo puedes jugar con los orkos del mítico Warhammer 40.000, pero es que escoger esta facción en la beta multijugador del esperado Retribution es una auténtica gozada.

Tras *Chaos Rising* parecía que todo estaba dicho, pero los chicos de Relic dan más cuerda a su popular franquicia, la única capaz de realmente hacer sombra a la gran vaca sagrada *StarCraft II*, y libera la beta multijugador de un título de acción RTS desenfrenado, con su conocida y elevada jugabilidad y virtuosismo gráfico.

DOW II: Retribution permite escoger entre varias facciones: Guardia Imperial, Marines Espaciales del Caos, Orkos, Marines Espaciales, Eldar y Tiránidos y volvemos a probar un sistema multijugador que permite tanto entrenar contra la IA y sus tres niveles de dificultad como entrar en las partidas clasificatorias o, incluso, en las personalizadas.

Como ya hemos mencionado, la presencia de los Orkos como facción elegible es la aportación más vistosa a un sistema que ya de por sí funciona como la seda. La propia base orka es terriblemente divertida, las frases de las unidades y sus habilidades, muy en la tónica de su carácter de "amor al gadget"... Habrá granaderos, infantería tradicional, curiosas unidades con cohete a la espalda, etc... En cuanto a los vehículos, nos han llamado la atención los camiones con torreta y una suerte de droides con sierras que harán las delicias de los destroza marines.

Con *Down of War II* pasa lo que con el título de Blizzard: las partidas online son brutales y exigen mucho de los jugadores. Menos mal que es posible practicar y, sobre todo, hacerse con las habilidades especiales de cada unidad y nuestros héroes, auténtica seña de identidad y 'leit-motiv' de esta saga.

A falta de ver con qué nos sorprende Relic en la campaña para un jugador y las opciones habituales, podemos confirmar desde ya la gran noticia: y es que no será necesario el título original para disfrutar de ***Retribution***. ¡Ya falta poco! El próximo 4 de marzo, en vuestros puntos de venta.

> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento



Player RECOMENDADO

APLASTA A LOS HELGHAST PARA SIEMPRE

Sev y Rico vuelven para acabar lo que empezaron, y ahora la guerra se traslada detrás de las líneas enemigas. ¿Podrán sobrevivir?

LA EVOLUCIÓN DE KILLZONE HASTA CASI LOGRAR LA PERFECCIÓN

Quizá *Killzone* ha sido la franquicia fetiche para los amantes de los shooters en la consola de sobremesa de Sony. Su segunda entrega consiguió crear tal expectación que aún hoy levanta ampollas por lo polémico de su promoción. Solo hay que recordar aquel primer vídeo promocional de *Killzone 2* para saber a lo que nos referimos. Sin embargo, más allá de debates sobre la fidelidad gráfica entre tráiler y videojuego, hay que recalcar que se trató de un juegazo de aquellos que consiguen vender consolas por sí mismos.

La siguiente iteración de esta franquicia llega con algo más de calma, una promoción mucho más concienzuda, pero las mismas cotas de hype por parte de la legión de fans que esperan *Killzone 3* como verdadera agua de mayo. Comparte además con su predecesor el mismo planteamiento inicial, tratando de potenciar al máximo cada una de las cualidades que han destacado de la saga. Tanto es así que incluso la historia que se narra parte del punto en que dejamos a Rico y Sev, con la muerte de Viscari. Estos dos soldados de la ISA serán de nuevo los principales protagonistas de la trama.

A partir de este punto se desarrolla un argumento simplemente cumplidor que nos llevará a través de Helghan de muy diversas maneras. Participaremos en batallas campales y masivas, viviremos secciones de sigilo, conduciremos vehículos de todo tipo y tamaño, sobreviviremos »

PS3



Killzone 3

Género:
FPS
Desarrolladora:
Guerrilla
Editora:
Sony C.E.
Precio:
69,95 €
Dispositivos:
PS Move
Jugadores:
1-2
Online:
Sí
Idioma:
Voces
Textos

Pegi





www.peg

Las notas

Gráficos



Sonido



Jugabilidad



Adicción



Nota final



La opinión

UNA INTENSA EXPERIENCIA que se coloca por méritos propios entre los mejores juegos de PS3 y, por supuesto, en lo más alto de su género en la consola de Sony. Killzone 3 es un título de lo más completo en todos sus aspectos, que - ésta vez sí -, ha conseguido vencer al hype. Bravo por los holandeses de Guerrilla.



Por Juan "Xcast"

» a emboscadas, utilizaremos un buen número de nuevas armas creadas específicamente para la ocasión -la más destacada de todas ellas, el planeador- e incluso nos las veremos en un emocionante combate espacial...

Y lo mejor es que todo esto no es más que una pequeña parte de las sorpresas que encontraremos en el desarrollo de la aventura.



Espectáculo visual

En resumidas cuentas, lo mismo que se puede vivir en otros títulos de este mismo género, pero haciendo que PS3 explote todo su potencial en cada escena. Y es que si algo se puede decir de este producto sin temor a equivocarnos es que goza de los mayores estándares de calidad que hemos visto en cualquier sistema de sobremesa, dejando en pañales tanto a la segunda entrega de la saga como a sus competidores. Los escenarios muestran una amplitud y majestuosidad dignos de mención, con total suavidad independientemente del número de elementos animados que encontremos en pantalla. El único pequeño, casi ínfimo, 'pero' son las pequeñas ralentizaciones con las que nos toparemos mientras PS3 carga la siguiente sección de misión. Un pequeño precio que los jugadores pagarán encantados dado el espectáculo visual que se desplegará ante ellos.

La factura técnica se complementa a la perfección con una banda sonora orquestada que consigue meternos en la acción de lleno. No tanto el doblaje, que dentro del buen nivel de *Killzone 3*, desentona un tanto por lo insulso de las interpretaciones y lo vano de ciertos diálogos. En líneas generales puede decirse que Guerrilla ha conseguido superarse, creando el mejor shooter de PS3 en cuanto a su modo campaña, repleto de sorpresas y espectacularidad. Sí que es cierto que tiene una escasa rejugabilidad por la falta de secretos y lo lineal de su concepción, pero su duración algo por encima de la media del género, sabe compensar esta pequeña falta.

Más que una buena campaña

Además, debemos añadir las otras dos patas de la silla sobre la que se sustenta este trabajo. Nos referimos a los dos modos multijugador que se han incluido en esta ocasión. El primero de ellos era casi una necesidad después de haber jugado la historia de los dos primeros *Killzone* en solitario, pero siempre acompañados de otros soldados aliados. De esta manera, se ha incluido un modo cooperativo a pantalla partida durante la totalidad de la historia. Un gran añadido que contribuye a aumentar la inmersión del jugador en el universo creado por esta desarrolladora holandesa. Sin embargo, también tiene una pequeña tara: la falta de opciones de juego a través de internet para esta modalidad. Así, únicamente podremos disfrutar los parabienes de esta opción con un amigo presencial en la misma sala, lo que limita un tanto la experiencia.

Donde sí se permite disputar partidas a través de PS Network es en las opciones competitivas, que aprovechan las nuevas armas y localizaciones del modo historia para renovar la propuesta de la segunda entrega. Tampoco pierde la oportunidad de ofrecer algunas nuevas opciones que también contribuyen a aumentar la diversión. Por ejemplo, las nuevas clases incluidas o la configuración vertical de algunos escenarios, para aprovechar el nuevo planeador que se ha incluido en el arsenal de *Killzone 3*. No habría estado de más aumentar el número de mapas disponibles, pero los existentes son más que suficientes para garantizar horas y horas de diversión con una estabilidad de partidas



EL SISTEMA DE COBERTURAS sigue siendo de lo más versátil.



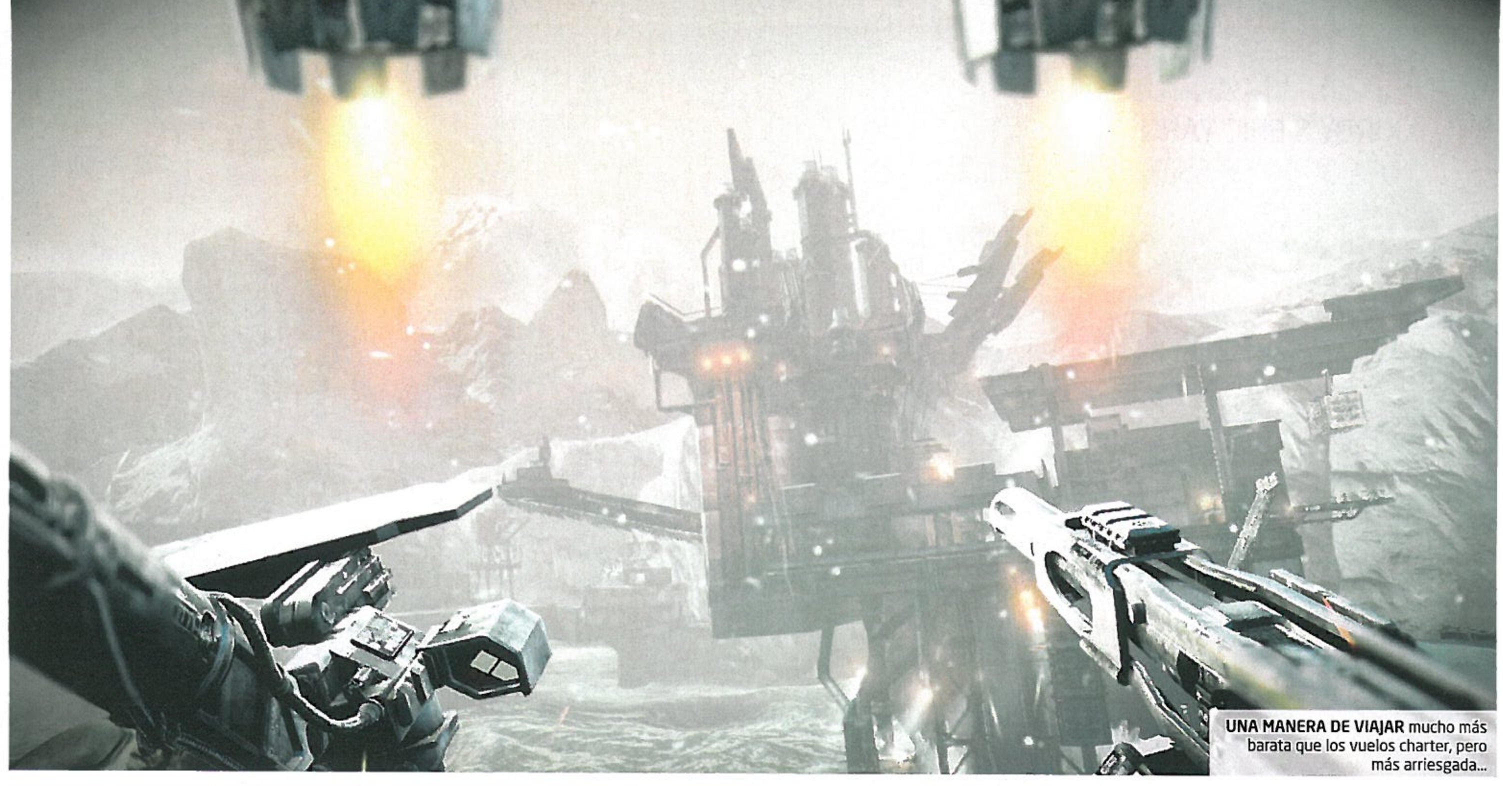
LA GUERRA, MUCHO MEJOR en compañía, gracias al cooperativo.

>Espectáculo gráfico desde el primer segundo de juego.
>El modo cooperativo.
>La buena implementación del online.
>Variado y muy intenso.

Arriba y abajo

>Falta de online en el cooperativo.
>Argumentalmente plano en todos los sentidos.
>Escasa originalidad.

EL MEJOR SHOOTER DISPONIBLE EN LA CONSOLA DE SOBREMESA DE SONY



UNA MANERA DE VIAJAR mucho más barata que los vuelos charter, pero más arriesgada...





VEREMOS EXPLOSIONES POR TODAS partes y de todo tipo.

más que aceptable.

Por último, quedaría comentar los 'extras' de este título en comparación con sus competidores. Por una parte habríamos de destacar la posibilidad de utilizar Move para controlar la totalidad del juego. Dicha característica se ha implementado con gran eficiencia, recordando en algunos momentos al sistema de control que utilizan este tipo de juegos en Wii. Interesante y lleno de posibilidades, aunque sigue siendo más ágil el control con el mando estándar que con el periférico de captación de movimiento.

Por otro lado, no podemos dejar de denotar el buen trabajo de la desarrolladora al aprovechar las posibilidades de reproducción 3D de Playstation 3. Una experiencia que merece la pena probar por lo bien realizada que puede llegar a estar y lo que aporta a la jugabilidad del título de Guerrilla.

En líneas generales hemos de decir que se trata de un título extraordinario, tanto desde el punto de vista técnico como por las posibilidades que ofrece a los jugadores. Aún con esas, tiene pequeñas aristas que limar que lo alejan de la perfección -falta de coop online, escasa rejugabilidad, repetición de fórmulas de otros títulos de éxito...-. Esto no es óbice para que no recomendemos encarecidamente *Killzone 3*. Quizá el final de una trilogía histórica o tan solo el principio de algo aún mayor.

Un recomendado totalmente obligatorio para los amantes de la acción más espectacular. Guerrilla ha conseguido cumplir casi todas sus promesas.. ■

Interferencias

KILLZONE 2 — CALL OF DUTY: M.W. — NAZISMO

"Casi el 100%"

EXPRIMIENDO EL PODER DE PLAYSTATION 3

Desde los inicios de la saga la intención de Guerrilla ha sido la de mostrar un verdadero espectáculo a nivel visual. Tanto es así que con *Killzone 2* se marcaron unos objetivos un tanto elevados, mostrando un vídeo como si fuera parte de la jugabilidad del título. Esto hizo que la crítica fuera mucho más dura con esta secuela, aún a pesar de mostrar un nivel ciertamente envidiable. Para este tercera entrega han sido más prudentes a la hora de mostrar sus contenidos, pero no se han cortado a la hora de hablar del potencial de su retoño. Tanto es así que Herman Hurst, director general de Guerrilla, no tuvo reparos en afirmar que "***Killzone 3*** usará casi el 100% de la potencia de Playstation 3". Por suerte en esta ocasión el resultado no desmerece las expectativas.

EL PLANEADOR NOS PERMITIRÁ atacar desde el aire a nuestros enemigos.



UN ESPECTÁCULO AUDIOVISUAL DEL MAYOR NIVEL

Wii KIRBY'S EPIC YARN

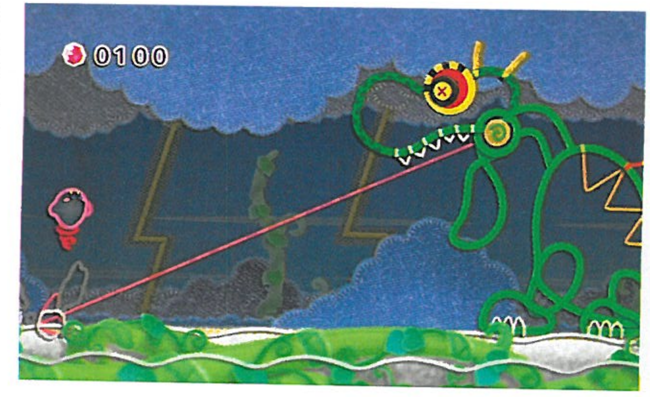
UNA ÑOÑERÍA PARA TODOS LOS PÚBLICOS



El juego de Nintendo no compite por atraer a los jugadores de shooters, pero será atractivo hasta para estos si le dan una oportunidad gracias a sus complejos puzles y situaciones de los plataformas clásicos que parecen estar volviendo en avalancha.

Al parecer, Nintendo ha encontrado la manera de hacernos sentir a casi todos felices. Bien es cierto que hay una porción de población a la que si no sale un arma encañonando y las vísceras (de soldados, alienígenas o ninjas) se dispersan por la pantalla, se les tuerce el morro. Sin embargo, resulta poco probable que exista un jugador que no encuentre un motivo para disfrutar con *Kirby's Epic Yarn* (en el número pasado lo llamamos *Kirby en el Reino de los Hilos* por error).

El regusto a plataformas clásico en dos dimensiones no solo está ahí de fondo, sino que se convierte en el principal argumento del juego. El toque más que ñoño de su parte artística es el modo de dar un bofetón a treintañeros y cuarentones que ya disfrutaron con juegos similares hace más de veinte años y ahora se verán (en calzoncillos o no) sosteniendo el mando de Wii (en su configuración horizontal) frente a un televisor que le devuelve imágenes de un héroe de videojuego hecho de 'telitas', hilos y madejas de lana. Nada tan cursi tendría una posibilidad de me-

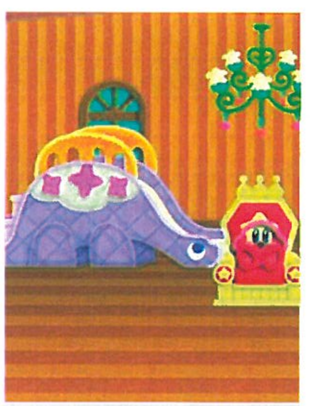


Sin estrés

SENCILLO EN ESENCIA

Existe un nutrido grupo de jugadores que tienen *Wii Sports* como ejemplo de videojuego. Luego se compraron Wii Fit y ahora no saben qué hacer con la consola. Juegos como *Kirby's Epic Yarn* nunca despertarían su interés si no fuese por su aspecto y la sensación de simplicidad que transmiten. Puede jugar cualquiera. Puede superar las fases cualquiera. Puede terminar el juego casi cualquiera que sepa cómo manejar la cruceta y los botones. Las medallas, eso sí, son para otros.

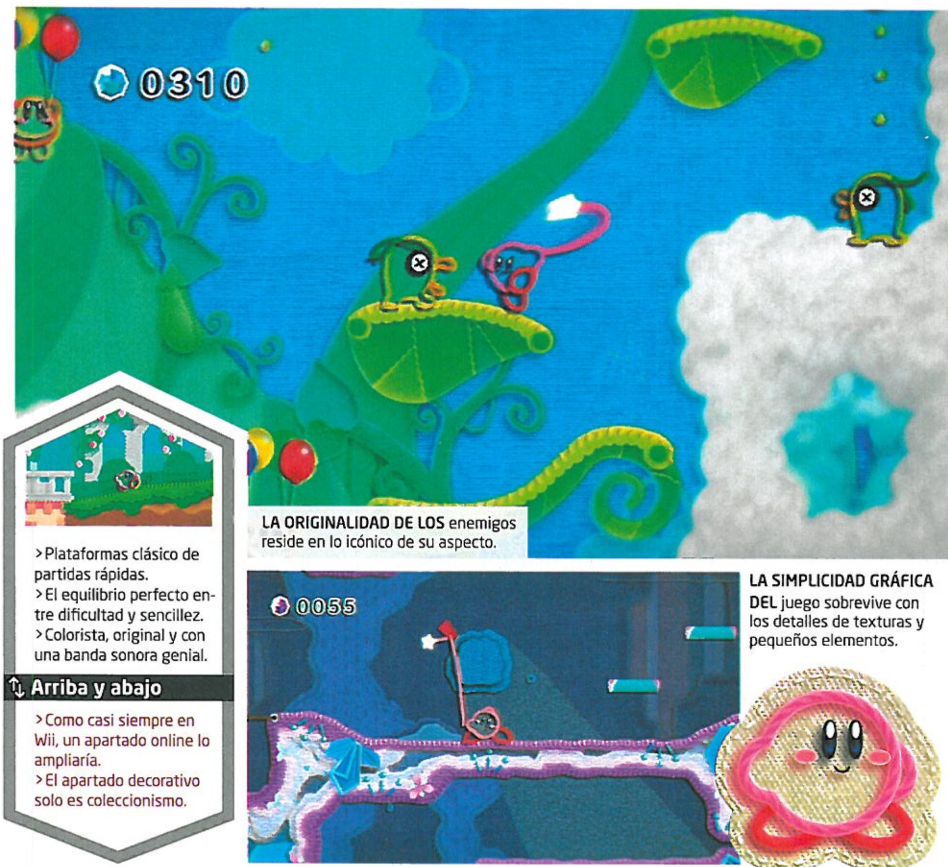
EL ASPECTO ÑOÑO DEL JUEGO DA UN BOFETÓN A LOS FANS DE SIEMPRE



Coleccionismo

DECORA EL HOGAR

Los jugadores van a descubrir muy pronto que tendrán un apartamento para su personaje. A medida que se avanza en el juego se irán coleccionando objetos decorativos que aparecerán en el inventario del jugador y que servirán: 1) para decorar la casa a gusto de cada uno y 2) para ir desbloqueando minijuegos extra que perfeccionarán las puntuaciones de los exigentes.



LA ORIGINALIDAD DE LOS enemigos reside en lo icónico de su aspecto.

>Plataformas clásico de partidas rápidas.
>El equilibrio perfecto entre dificultad y sencillez.
>Colorista, original y con una banda sonora genial.

Arriba y abajo

>Como casi siempre en Wii, un apartado online lo ampliaría.
>El apartado decorativo solo es coleccionismo.

LA SIMPLICIDAD GRÁFICA DEL juego sobrevive con los detalles de texturas y pequeños elementos.

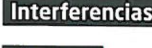
ESTA ENTREGA DE KIRBY SE OLVIDA DEL PASADO GLOTÓN DEL PERSONAJE

terse en la cabeza de un jugador si no existiera esa fórmula mágica que ha encontrado Nintendo para atraer a todo tipo de jugador a sus juegos.

Si por un lado están los que llamamos jugadores casuales (esos que se compraron la Wii por el *Wii Sports* y luego descubrieron *New Super Mario Bros Wii*), por el otro están los acérrimos de la marca y que su reto es encontrar todas las estrellas de *Super Mario Galaxy*. Para ellos, este ***Kirby's Epic Yarn***, como hiciera *Donkey Kong Country Returns* estas pasadas Navidades, ofrecerá unos escenarios sencillos de superar pero que esconden puzles de lo más amargos. La recompensa de cada fase es una medalla de oro, plata o bronce en función de las piedras recogidas y los objetos ocultos descubiertos. El oro se empieza a poner caro enseguida y será ahí donde el jugador más competitivo se enganche con el ñoño-juego de Kirby que, para ser correctos con la historia, se olvida de quién era Kirby antes de esta entrega. Del glotón héroe que se dedicaba a aspirar todo lo que veía ya no queda ni la sombra, y en esta entrega del juego se le da al bueno de Kirby un látigo (de hilo) con el que se agarrará a objetos del escenario o se encargará de atizar a algún que otro enemigo si la situación lo requiere porque lo que escasea en el juego es precisamente la violencia.

La configuración del mando, en horizontal, en el que nos apañaremos con cruceta y los dos botones es la clave de que el juego es técnicamente simple, pero un auténtico reto clásico en un momento entre el 'revival' y el triunfo de los pequeños juegos en dos dimensiones de descarga que suelen ser más baratos que este, aunque también mucho más cortos y simples en los detalles.

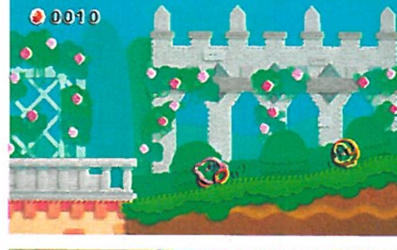
La posibilidad de jugar a este ***Kirby's Epic Yarn*** con un amigo plantea dos situaciones. Aquella en la que la cooperación es total y sirve para superar fases complejas.



Interferencias



SUPER MARIO BROS	LITTLE BIG PLANET	DONKEY KONG COUNTRY R.

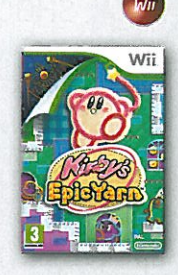




Pero también está esa cooperación en la que uno de los jugadores es tentado por la situación a lanzar a su 'compi' contra los contrarios y echarse unas risas.

Aunque su aspecto infantil pueda engañar, se trata de un juego de los que da gusto tener entre manos si no te interesa solo sacarle el seso a unos cuantos enemigos tirando de pipa. En Wii se está convirtiendo en costumbre ofrecer estos 'cursos puente' para jugadores de toda condición que, además, se convierten en 'clases maestras' para los jugones de siempre. De lo mejorcito en el catálogo actual de Wii. ■

Wii



Kirby's Epic Yarn

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Good Feeling/HAL**
Editora: **Nintendo**
Precio: **50,95€ (Wii)**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos **9.0** Sonido **9.5**
Jugabilidad **10** Adicción **9.0**




Nota final



La opinión

SEPA USTED LO que se 'lleva a la boca' con este *Kirby's Epic Yarn* porque bajo el pueril e incluso femenino diseño artístico del juego existe un intrincado sistema de puzles y plataformas que desquiciarán al más osado y harán divertirse solos o en parejas a jugadores de toda condición.



Por Ch. Antón

EL ARTE DE LA GUERRA SE APRENDE AQUÍ

Una década después de asombrar a los amantes de la estrategia, llega la secuela de *Shogun Total War*, en realidad un reedición del clásico que mejora la experiencia de manera exponencial.

¿Puede llegar a ser considerado arte un videojuego? Algunos de los partidarios del sí se escudan en las aventuras gráficas o en productos como *Alan Wake*, *Red Dead Redemption* o *GTA*, historias elaboradas en entornos vivos que te hacen sentir dentro de una película. Y el cine es arte, sin discusión. Pues bien, creedme si os digo que este *Shogun 2* es Arte. Con mayúsculas.

Es cierto que no a todo el mundo le gusta Las Meninas de Velázquez o El Padrino de Coppola. Así que habrá quien se aproxime a la entrega conmemorativa de *Total War*, diez años en la cúspide y no le agrade lo que encuentre. Es un producto específico, un juego de estrategia épico. Me confieso un fan de este tipo de títulos, sobre todo de las recreaciones históricas realizadas por Creative Assembly, así que no soy objetivo. Pero lo que han conseguido con *Shogun 2* es ir un poco más allá de sus anteriores títulos. Me explico.

El diseño es sencillamente antológico. La navegación por los menús te transporta al Japón del siglo XVI, la era de los Daimyos, a través de los grabados de la época. El país estaba dividido por señores feudales que luchaban por convertirse en monarcas absolutos, en el Shogun. Ese punto de la historia está perfectamente reflejado, y no solo por el diseño de las unidades. Las arquitecturas de las ciudades-fortaleza, la vegetación, la orografía, todo recrea a la perfección el paisaje japonés y sus especies autóctonas.



Esa atención al detalle es abrumadora, y en un equipo potente resulta deslumbrante, en especial en las peleas libradas





EL ASPECTO GRÁFICO DE las unidades está cuidado hasta el más mínimo detalle, como se puede comprobar.



LAS BATALLAS NAVALES SE han mejorado y serán fundamentales sobre las aguas del mar de Japón.

en condiciones adversas, con la lluvia golpeando las corazas de los guerreros y los rayos iluminando el campo de batalla. La combinación de estrategia por turnos y escaramuzas en tiempo real encaja, como siempre. Ese puede ser el punto crítico, la escasa innovación. No hay avances, es la revisión de un clásico que estaba limitado tecnológicamente. Aquellas unidades en 2D, simples 'sprites' sobre un escenario en 3D, son ahora individuos que se mueven y se comportan como tal sobre el campo de batalla, a razón de más de 60.000 en las más masivas. Todo un alarde.

Respecto a *Empire* o *Napoleon*, se han simplificado las cosas, pero no por ello resulta un juego más fácil. De la enorme cantidad de unidades diferentes que se encontraban en el árbol se han quedado en una treintena, pero a cambio aparece un nuevo árbol de habilidades que permite desarrollar a tu facción. Las batallas son diferentes, más básicas por la menor importancia de la artillería, casi testimonial, pero más puras para los estrategas clásicos. La campaña naval también aparece en todo su esplendor, con mayor sencillez, pero apasionante y vital para imponerse en la campaña.

Lo que asegura este regreso al Japón Feudal es horas y horas de diversión que no están al alcance de los hinchas del 'Fast Food'. Aquí necesitas pausa, inteligencia, meditación, mesura para no arruinar tu partida por un movimiento mal calculado, porque una vez iniciada la batalla no hay marcha atrás. Es disfrute y deleite para los amantes de la historia, del cine (John Woo y su 'Acantilado Rojo' son el mejor ejemplo), de la estrategia, de los juegos bien hechos. Todo eso es *Shogun 2*. Un fijo en mi disco duro. Resérvale más de 20 gigas porque merece la pena. ■

Espectacular toque rolero

LOS HÉROES ENTRAN EN ESCENA POR FIN

Además del modo multijugador, con campañas y batallas en tiempo real, y el componente rolero que da la creación de un avatar propio para ambos objetivos, la novedad en esta entrega es la aparición de los héroes, unidades especiales que luchan contigo, eliminan un mayor número de enemigos y elevan la moral de las tropas que se sitúan a su alrededor. Tendrás que cuidarlos como si fueran tu general porque ganan batallas, como Aquiles a las puertas de Troya. Otro acierto más para sentir las batallas como algo personal, donde la pérdida de hombres es un drama, sobre todo de esos héroes. Hay victorias que tienen un precio demasiado alto, perder a uno de ellos.





PC



Shogun 2: Total War

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Creative Assembly**
Editora: **SEGA**
Precio: **60,99€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces



Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido
8.5	9.5

Jugabilidad	Adicción
9.0	8.7

Nota final



La opinión

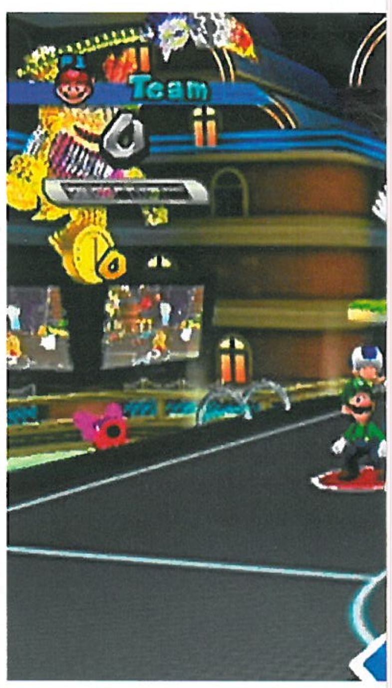
IMPRESCINDIBLE PARA LOS fans de la saga y de la estrategia, resulta todo un canto a la historia y a la épica. Sun Tzu habría acompañado su obra cumbre, 'El Arte de la Guerra', con este juego. Es arte. Es la guerra.



Por José Rdez.

Wii MARIO SPORTS MIX





BATIDO DE DEPORTES PARA MARIO Y COMPAÑÍA

El fontanero y sus amigos vuelven a juntarse en un party game deportivo en el que disfrutaremos de lo lindo aprendiendo combos para cuando llegue el momento de utilizarlos en el online.

Más vale que nadie tenga en mente que *Mario Sports Mix* es precisamente una mezcla de deportes. Es cierto que la acción se desarrolla sobre diferentes canchas y bajo una serie de reglas que podrían llegar a ser consideradas como deportivas, sin embargo, el juego es un constante frenesí al más puro estilo arcade y la pelotita (se juega a baloncesto, volley, balón prisionero y hockey) es casi lo de menos.

Al frente de toda esta amalgama de 'hermanos nintenderos' y disciplinas deportivas está Square Enix, que ya lo intentó hace algunos años con el juego de baloncesto de Mario y, aunque el juego funcionaba, tampoco era el paradigma de la diversión. Al final, con *Mario Sports Mix* ocurre que, como realmente las reglas del juego son lo de menos y lo que realmente importa es hacer los combos, coger los objetos adecuados y convertirlo todo en una locura, se pasa así al lado de los 'party game' para todos los públicos.

Vendría al caso hacer una comparación entre *Mario Kart* y *Gran Turismo*, por ejemplo. Ambos son juegos de conducción, pero no hay comparación posible. En *Mario Sports Mix* ocurre algo parecido. La presencia del universo de Nintendo se sobrepone a los propios juegos y podría ser que Square, en un intento de no subestimar a todo el 'star-system' creado en torno al fabricante de Kyoto, hubiera

ESTÁ CLARO QUE MARIO SPORTS MIX NO ES UN JUEGO DEPORTIVO Y SÍ UN PARTY GAME PARA TODO EL MUNDO

Más juegos

UN PARTY GAME DENTRO DE OTRO PARTY GAME...

Como concepto, Square Enix no hizo un juego deportivo en esencia, sino un 'party game' sobre canchas de diferentes deportes. Sin embargo, no dudaron en incluir una serie de minijuegos y variedad de pruebas bajo un paraguas de modo 'fiesta' que nos hará competir en eventos tan absurdos como el propio mundo de Mario que queda representado en el juego. Las mecánicas serán muy similares a las de los deportes en cuestión (no era cosa de crear nuevas animaciones solo para un modo accesorio), pero la temática se torna surrealista en la mayor parte de los casos.




LOS ESCENARIOS SON UN recorrido por la historia de la saga de juegos de Mario.




PULSANDO EL BOTÓN PAUSA aparece un menú con todos los golpes especiales.

puesto demasiado empeño en que el sello Nintendo estuviese bien presente.

Una vez ha quedado claro que no es un juego deportivo y sí un party game, *Mario Sports Mix* consigue engancharnos en las diferentes disciplinas a través de un sistema de combos y movimientos especiales, que suelen ser diferentes en función de cada personaje. Cabe decir que el hecho de que Square Enix estuviese detrás del desarrollo hacía presagiar que algunas de las estrellas de la marca apareciesen en el juego. Y así es, para satisfacción de muchos.

LOS EQUIPOS PUEDEN ESTAR formados por 2 o 3 personajes.

LOS MARCADORES PUEDEN DARSE la vuelta con multiplicadores.

Deporte de equipo

Si existe un elemento que hace que este *Mario Sports Mix* pueda convertirse en un fenómeno similar a *Mario Kart* o *Super Smash Bros Brawl* es precisamente el soporte de juego online. Mientras que en el juego local se puede llegar a optar por jugar hasta cuatro jugadores, dos contra dos, en el apartado online se pueden enfrentar uno contra uno en cualquiera de las disciplinas, creando nuestros propios torneos y partidas.

Por la estética del juego, bien afinada y que encaja con los coloridos de Nintendo y por la línea de experiencia de juego similar a la de *Mario y Sonic en los JJOO* o los *JJOO de Invierno*, este ***Mario Sports Mix***, puede tomarse como una propuesta interesante desde el punto de vista de un juego para pasarlo bien en cualquier momento. Eso sí, no esperes estadísticas de tiros, traspasos o todo lo que te pueda ofrecer cualquier otro juego deportivo enfocado al deporte profesional. ■





>El apartado online puede hacerlo muy interesante.
>El apartado visual es sólido.
>Todos los personajes de Nintendo en la lista.

⇅ Arriba y abajo

>El control puede ser complejo para muchos.
>Solo soporta 1vs1 en el juego online.
>Muy arcade en ocasiones.

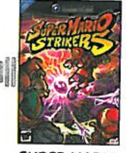

LAS MONEDAS APORTAN BONUS y golpes especiales.

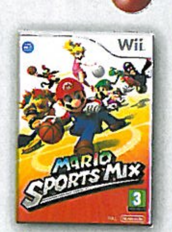

APARECEN OBJETOS EN LA pista que deberemos usar.

Interferencias


MARIO Y SONIC EN LOS JJ.OO

MARIO KART


SUPER MARIO STRIKERS



Mario Sports Mix

Género: **Party game/ Deportivo**
Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Nintendo**
Precio: **50,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí (1-4) en 2 consolas**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.9	7.5
Jugabilidad	**Adicción**
7.0	7.6

Nota final



La opinión

NO ES QUE le pidiésemos más profundidad a un juego deportivo basado en el universo de Mario, pero se queda un poco descafeinado después de haber visto desarrollos como el de Sega con los JJOO. Arcade, rápido, bonito y con opciones online, suficiente para justificar su compra.



Por Chema Antón

360 PS3 PC BULLETSTORM

HACIENDO EL BESTIA Y PISANDO CRÁNEOS

El estudio polaco de People Can Fly se atreve con los shooter de consola en ***Bulletstorm***, una delirante aventura que trata de explotar la creatividad de los jugadores a la hora de reventar los sesos de los enemigos que les salgan al paso.

El mundo de los videojuegos es peculiar y único. De ahí que un título como *Bulletstorm*, que nació como un shooter en 3ª persona basado en las coberturas, se haya podido transformar durante su desarrollo en un frenético e innovador FPS. Para ello trata de variar el ritmo y mecánica de juego clásicos del género, convirtiendo cada uno de los combates en una prueba por conseguir la mayor y más espectacular filigrana con nuestros disparos.

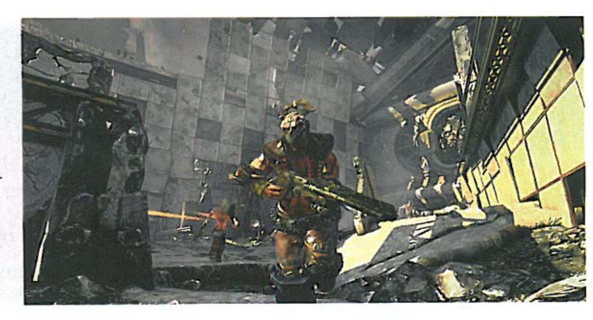
Esto es en parte gracias al singular sistema de puntuación que incorpora, que trata de hacernos probar mil y una maneras diferentes de atacar a los enemigos e interactuar con el escenario. Esto consigue que cada jugador experimente una experiencia completamente diferente. Donde uno trata de empalar al enemigo contra un cáctus gigante, otro podría tratar de lanzarle por los aires para luego aplastarlo contra el suelo, o buscar desesperadamente una electrocución que multiplique el conteo de puntos.... Las posibilidades son abrumadoras.

El otro culpable es la gama de movimientos de Grayson, armado con un látigo de energía que ya querría para sí mismo el gran Indiana Jones y pertrechado con unas botas ideales para propinar puntapiés a todos los

Modo campaña

DE PIRATAS Y MALEANTES

La aventura principal nos pone en el papel de Grayson, un antiguo soldado que ahora solo busca venganza y redención por su oscuro pasado. Por el camino a conseguirlo tendrá que enfrentarse a dinosaurios gigantes, controlar robots, escapar de planetas en llamas, conducir naves espaciales y, sobre todo, acabar con decenas de enemigos de todo tipo.



> Buen ritmo de juego.
> Variedad de situaciones y escenarios.
> Planteamiento original que consigue enganchar al jugador.
> Doblaje excelente.

Arriba y abajo

> Se echa de menos un multijugador competitivo y cooperativo en campaña.
> Pequeños fallos gráficos en versiones de consola.

enemigos que le salgan al paso. Estos son los detalles que consiguen diferenciar a lo último de People Can Fly de sus competidores en este manido género. Y es que más allá de esto nos encontramos ante un título que nos ofrece una aventura para un jugador de una longitud cercana a las 8 horas y un puñado de opciones multijugador para contribuir a aumentar la vida útil del juego dentro de nuestros sistemas de videojuegos.

En toda la producción reina el sentido del humor, lo que no está en ningún momento reñido con el buen acabado en la realización técnica del título. De las tres versiones que hemos probado, la de compatibles es la que destaca por la solidez de su acabado y por permitir un efecto tridimensional que funciona a las mil maravillas. La que sale perdiendo es la versión PS3, con algunas ralentizaciones y problemas de resolución que sus hermanas no muestran. En lo que no hay tacha alguna para todas las versiones es en el aparado sonoro, con un doblaje que raya a buen nivel pero una banda sonora que pasa sin pena ni gloria.

Siguiendo con las taras de Bulletstorm, notamos cierta deficiencia en sus opciones multijugador, que gritan pidiendo un cooperativo durante la historia y partidas competitivas a través de la red. Sin embargo, hay que conformarse con un modo Anarquía, un tanto monótono, para cuatro jugadores de forma cooperativa y una serie de retos por conseguir la mayor puntuación online bajo el nombre de Flash-backs.

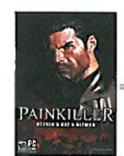
En líneas generales se podría decir que la última producción de Epic cumple con lo esperado con creces, ofreciendo una experiencia de juego distinta a lo habitual y, sobre todo, muy amena. Sin embargo no alcanza la perfección por errores en los aspectos técnicos y sus modos multijugador. Un gran intento y un buen comienzo para esta nueva franquicia. ■

Multijugador

ANARQUÍA Y FLASH-BACKS

La idea de ofrecer algo diferente también ha llegado a sus modos multijugador. Anarquía es una especie de modo horda de *Gears of War*, con la particularidad de tener que superar una puntuación con las muertes que realicemos. La cooperación entre los jugadores es clave para conseguir superar cada uno de los niveles.
En la otra modalidad, no competiremos directamente contra jugadores, sino contra sus puntuaciones y tiempos en determinadas secciones del modo un jugador. Pequeñas pruebas, grandes retos.

Interferencias


PAINKILLER



GEARS OF WAR


THE CLUB

Bulletstorm

360 PS3 PC

Bulletstorm

Género: **FPS**
Desarrolladora: **People Can Fly**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **71,90€ (360 y PS3); 50,95 (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 9.2 | Sonido 9.3


Jugabilidad 9.0 | Adicción 9.1

Nota final


9.3

La opinión

UNA BUENA VUELTA de tuerca a un género tan trillado como el de los shooters en primera persona. Cargado de humor y de carisma en todos sus modos de juego, da otro aire al género. Sin embargo, le falta un pequeño toque para convertirse en un título imprescindible.


Por Juan "Xcast"

360 PS3 PC TEST DRIVE UNLIMITED 2

MUCHO MOTOR PARA ESTA GASOLINA

Test Drive Unlimited 2 **nos pone en la piel de un afortunado corredor que desarrolla su carrera profesional entre las islas de Ibiza y Oahu. Una bendición de trabajo que no acaba de funcionar tan bien como esperábamos.**

Sobre el papel, la idea en que se basa *Test Drive Unlimited 2* es brillante. Ponernos a los mandos de un puñado de súper coches en las paradisíacas islas de Ibiza y Oahu con la única limitación del final de la carretera. El resto de datos que acompañan a este desarrollo de Eden Studios no hace sino acrecentar la sensación de estar ante un posible bombazo en estos primeros meses del año.

Nos referimos a la profundidad de su sistema de niveles, divididos en cuatro categorías interrelacionadas (social, descubrimiento, competición y colección), la posibilidad de unirnos a carreras online en curso en cualquier momento como si se tratara de un MMO o a la amplia extensión de terreno que se ha incluido(más de 3.000 kilómetros de carreteras). Tampoco deberíamos olvidarnos de detalles como el ciclo día-noche o la profundidad de las opciones sociales.

Sin embargo, a pesar de todo esto, algo falla. Quizá sea el apartado gráfico, algo por debajo de los estándares de los grandes de la conducción, con coches mejorables y una sensación de velocidad insuficiente -aunque un modelado de escanrios



Jugador contra jugador
MMO DE CARRERAS

Encontraremos un modo online muy similar al del primer juego de esta franquicia. Permitirá que hasta 8 jugadores estén jugando simultáneamente su partida. Sin embargo, el número de jugadores aumenta hasta 32 en los lugares sociales como tiendas y similares. Podremos incluso caminar desde una vista en primera persona en estos lugares y, por supuesto, en nuestro garaje.



EL SISTEMA DE DESPERFECTOS es bastante mejorable, ¡Queremos más destrucción!


LOS SÚPER COCHES SE harán de rogar en las primeras horas de juego.



CLÁSICOS Y NUEVOS MODELOS se dan la mano en TDU 2.







- >Brillante integración de las modalidades online.
- >Gran cantidad de contenidos.
- >Amplia variedad de pruebas y carreras.
- >Opciones sociales.



Arriba y abajo

- >Gráficamente flojillo.
- >Modelo de conducción poco realista.
- >¿Y las motos del primer TDU?

360 PS3 PC



Test Drive Unlimited 2

Género: **Carreras**
Desarrolladora: **Eden Studios**
Editora: **Namco-Bandai**
Precio: **60,95 € (360 y PS3); 50,95 € (PC)**
Jugadores: **1-32**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi











www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.1	8.3
Jugabilidad	**Adicción**
8.2	8.6

Nota final


8.5

La opinión

NO SE TRATA del mejor juego de conducción de los últimos meses, pero sí que ofrece una propuesta distinta e interesante. Total libertad para movernos por dos islas y casi un MMO de carreras. O lo odias o lo amas. Nosotros en la redacción estamos divididos a partes iguales.


Por Juan "Xcast"

Sin motos

SÓLO A CUATRO RUEDAS

En *TDU* encontrábamos motocicletas. Sin embargo, estas han desaparecido por su complicado manejo, dejando el total protagonismo a los coches. Para compensar se han incluido vehículos todo terreno. Entre las marcas que podremos encontrar veremos Audi, Ferrari, Ford, Nissan, Alfa Romeo...Todo lo que los fanáticos acérrimos de la velocidad pueden llegar a esperar de un juego de estas particulares características.

extraordinario-. O quizá sea una física de vehículos poco realista hasta el punto de darnos la sensación de conducir tanques de cuatro ruedas con prestaciones totalmente personalizadas. El caso es que no se puede catalogar a *Test Drive Unlimited 2* como un título sobresaliente.

A pesar de esto, estamos ante un título que conseguirá enganchar a una buena legión de jugadores por su interesante y completa propuesta. Y es que Eden Studios ha tratado de incluir la máxima cantidad posible de contenidos, paliando así un tanto sus carencias. Aquellos que no queden enganchados con su correcto sistema de avance dentro de la partida lo harán con las opciones multijugador persistentes y el resto, simplemente se contentarán con explorar cada una de las dos inmensas islas mientras sacan fotos y disfrutan del cambiante paisaje que enmarca cada una de las carreteras.

MÁS DE 3.000 KILÓMETROS DE CARRETERAS A TU DISPOSICIÓN

Es más, podría decirse que esto último es uno de los grandes alicientes del título para aquellos que no disponen de conexión a internet. La culpa en este caso es de una inteligencia artificial sencillamente deficiente que obvia la personalidad de cada piloto hasta el punto de presentar carreras planas y sin apenas sorpresas en la mayor parte de ocasiones. Esto no ocurre con sus opciones online, que funcionan a las mil maravillas, permitiendo a los jugadores participar en todo tipo de retos de manera dinámica y totalmente integrada en la partida principal para un jugador.

Sin lugar a dudas, creemos que *Test Drive Unlimited 2* podría ser mejor, sin embargo esto no le convierte en un mal juego, ya que estamos seguros de que conseguirá convencer a un buen puñado de jugones por sus inherentes virtudes. Podría decirse que estamos ante un título de extremos, o lo odias o lo amas. Para comprobar cual es lo tuyo pisa el acelerador y disfruta del bello paisaje de Ibiza y Oahu. ■

Interferencias


TEST DRIVE UNLIMITED


BURNOUT PARADISE

NEED FOR SPEED

360 PS3 MARVEL VS CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

PAPEL CONTRA PÍXEL POR SALVAR LA TIERRA

Capcom vuelve a darlo todo en la tercera entrega del crossover definitivo entre el mundo de los cómics de Marvel y los videojuegos de Capcom. Los mejores personajes de la editora norteamericana y la compañía japonesa en un duelo a muerte.

Diez años es mucho tiempo, pero es lo que los fans de la lucha han tenido que esperar para ver la tercera entrega de *Marvel Vs Capcom*. Los chicos de Capcom han querido darse un buen tiempo para configurar la experiencia de esta saga tal y como se merece un título de estas características.

De este modo, estamos hablando de un título de lucha bidimensional frenético y extremadamente rápido en el que tres personajes se enfrentan a otros tres en un único round. Todo está permitido, desde golpes combinados a ayudas externas pasando por alocados movimientos especiales y todo tipo de argucias. Para los aficionados al género, se trataría de una mezcla entre lo visto en *Marvel Vs Capcom 2* y el sistema del más reciente *Tatsunoko Vs Capcom*. El resultado es fresco y ameno, con grandes posibilidades de profundización, pero a la vez siendo accesible para los usuarios menos habituados a estas lides. Una vez más, Capcom demuestra su maestría y dominio en un tipo de juegos que ellos mismos dieron a luz.

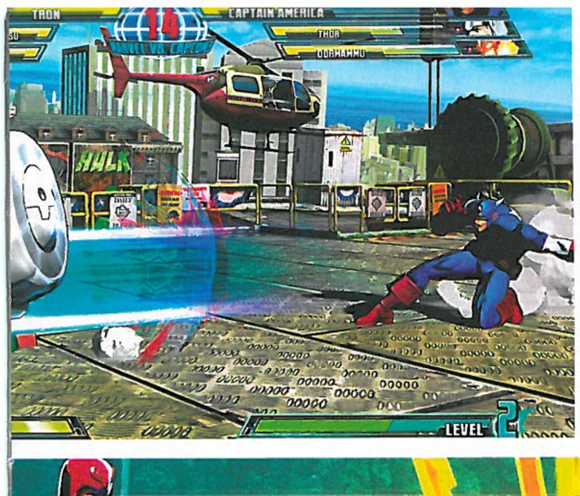
Precisamente, la estrella de aquel título que popularizó el género, Ryu, es el baluarte de una de las facciones en liza. Y es que estamos hablando de la gran confrontación



Súper, hipers y simples

3 GOLPES PARA DOMINAR EL MUNDO

El sistema de combate de ***MVC 3*** recae en un sistema de tres botones (flojo, medio y fuerte) más un botón para comenzar el combo aéreo. Los botones superiores serían para cambios de personaje, simplificando así el primer contacto con el juego. Este además puede hacerse aún más simple con un nuevo método de control que nos permitirá realizar todas las magias y golpes con un único botón. Apto para novatos.











>La selección de personajes es perfecta.
>Jugabilidad rápida, accesible y muy profunda.
>Impecable en su realización técnica y puesta en escena.

Arriba y abajo

>Se echa en falta algún modo de juego en solitario algo más profundo.
>Tiene menos personajes que MVC 2.

-¿definitiva?- entre los personajes paridos por la factoría nipona y los superhéroes más famosos del mundo del cómic americano. Cada uno de los 36 personajes que se incluyen tiene habilidades y características distintas, ampliando las posibilidades de los combates hasta casi el infinito. Se ha tratado de eliminar aquellos avatares que eran similares entre sí -por ejemplo el propio Ryu, y Ken- , para incluir una variedad de estilos mucho mayor. De ahí que nos encontremos un gran número de debutantes. Es el caso de Amaterasu, Sir Arthur o Dante por parte de Capcom, o de Hulka, X-23 o M.O.D.O.K. por la de Marvel.

Se las verán en diversos modos de juego, casi todos ellos enfocados a ser disfrutados a través del juego en red. El esquema sería similar al visto en *Super Street Fighter IV*, con un modo historia que permite a jugadores de todo el mundo unirse a la partida, combates sin más en red y un modo entrenamiento de lo más completo que nos permitirá aprender los grandes combos de cada uno de los luchadores incluidos. Es cierto que se echa en falta algo más de imaginación en este aspecto, sin embargo se puede decir que cumple con el guión establecido en la medida de lo posible.

Por su parte, los apartados gráfico y sonoro acompañan a la perfección, con un estilo de cómic americano que le viene como anillo al dedo a *Marvel Vs Capcom 3*. Pocas pegas se le pueden poner en este aspecto, logrando una fluidez de movimientos y un detalle en los escenarios que ya querrían para sí otros títulos de lucha.

Cumpliendo el expediente con tanta solvencia en todos los apartados no se puede esperar otra cosa que considerar a *Marvel Vs Capcom 3* uno de los grandes en su género, posiblemente el mejor título para sumergirnos en un mar de collejas virtuales en este 2011. ■

Entrevista

RYOTA NIITSUMA

El productor de ***Marvel vs Capcom 3*** nos señala las grandes claves de su último juego: "la gran diferencia de este título es que va de llenar la pantalla de elementos, con un estilo único y distintivo". Además, el productor destaca la colaboración con Marvel "nos han dejado actuar casi con total libertad a nivel de creación del juego, interfiriendo solo para la selección de personajes y la realización de trailers. Se han mostrado sumamente cooperativos y el resultado es excelente, como en todos los anteriores juegos de la franquicia". Al respecto de la selección de luchadores, "hemos querido introducir nuevos personajes de franquicias jóvenes, en 10 años ha dado tiempo a crear muchas caras nuevas..."

Interferencias



TATSUNOKO VS CAPCOM | MARVEL VS CAPCOM 2 | STREET FIGHTER IV

PS3 360



Marvel Vs Capcom 3

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Precio: **61,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos


Sonido


Jugabilidad


Adicción


Nota final

9.3

La opinión

TRAS DIEZ AÑOS desde el último juego no podíamos esperar menos que esta pequeña joya de la lucha en 2D. Una locura colorista y brillante en forma de título que nos ha enamorado hasta el tuétano desde el primer segundo de juego. Muy recomendable.



Por Juan "Xcast"

Multi



de Blob 2: The Underground

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Blue Tongue**
Editora: **THQ**
Precio: **49,99 (360,PS3); 34,99 (DS); 39,99 (Wii)**
Dispositivos: **PlayStation Move**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Textos** 

Pegi

www.pegi.info

Las notas



Gráficos 8.7 · Sonido 8.3





Jugabilidad 8.4 · Adicción 8.8

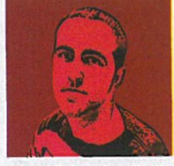
Nota final



8.5

La opinión

UNA ORIGINAL PROPUESTA plataformera, ideal también para los más pequeños, que potenciará nuestra creatividad e imaginación a la vez que nos divertirá mediante un humor sencillo pero clásico.



Por Alejandro Peña

Multi DE BLOB 2: THE UNDERGROUND

UN PLATAFORMAS DE PINTA Y COLOREA

El original y divertido plataformas aparecido en Wii reaparece ahora también en PlayStation 3, Xbox 360 y DS, con una mecánica de juego similar: pintar de colores una urbe monótona teñida de gris.

>Mantiene su esencia y mejora técnicamente.
>Control simplificado pero más útil. Uso de Move.
>Divertido y original, apto para todos los públicos.
>La inclusión del modo cooperativo da más vidilla.

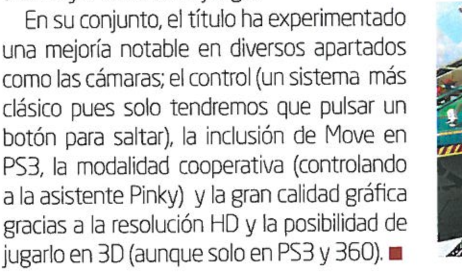
Arriba y abajo

>Poco desafiante para jugadores avanzados.
>Misiones un poco monótonas y simples.

A pesar de que el primer *de Blob* no tuvo excesivo éxito en ventas, lo cierto es que la crítica fue unánime al catalogarlo como un producto de calidad, divertido y, sobre todo, original como ya pocos quedan. Debido a esto, THQ ha decidido dar continuidad al título con una segunda parte que presenta una jugabilidad muy similar al anterior y que gira en torno al mismo protagonista, Blob. Una aventura plataformera a través de Prisma City en la que tendremos que reparar el daño causado por el mismo villano del primer juego, el Camarada Black.

Así, haciendo uso de la especial habilidad de Blob a lo largo de 12 niveles, deberemos reestablecer el color de la ciudad absorbiendo la pintura de las diversas fuentes y rociando con ella las partes de los escenarios que nos sean indicados. Se mantiene el componente de puzle (habrá que derribar muros con colores específicos que tendrás que buscar), y se incluyen nuevas fases de plataformas en 2D (al entrar en edificios), lo que otorga una mayor variedad al juego.

En su conjunto, el título ha experimentado una mejoría notable en diversos apartados como las cámaras; el control (un sistema más clásico pues solo tendremos que pulsar un botón para saltar), la inclusión de Move en PS3, la modalidad cooperativa (controlando a la asistente Pinky) y la gran calidad gráfica gracias a la resolución HD y la posibilidad de jugarlo en 3D (aunque solo en PS3 y 360). ■



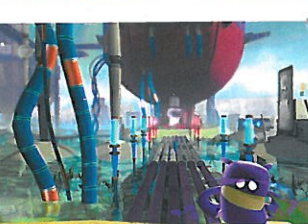




DE UN ABURRIDO GRIS podrás dejar la ciudad así de bonita.



¿BLANDI BLUB? SIN DUDA Blob es un personaje muy original.



AL IGUAL QUE EN su predecesor, en de Blob 2 no faltarán las dosis de humor, ¡Atento a las cinemáticas!

PSP TACTICS OGRE: LET US CLING TOGETHER

UN INDISPENSABLE DEL RPG TÁCTICO

Por fin llega *Tactics Ogre* a España. Un título de 1995 que sigue tan joven como en la fecha de su lanzamiento en Japón.

> Esta versión añade nuevos personajes y tramas al original.
> El mejor del género por su sistema de batalla.
> Mantiene el estilo gráfico original.

Arriba y abajo

> Es una pena que hayamos tenido que esperar 15 años para disfrutarlo.
> Está completamente en inglés.

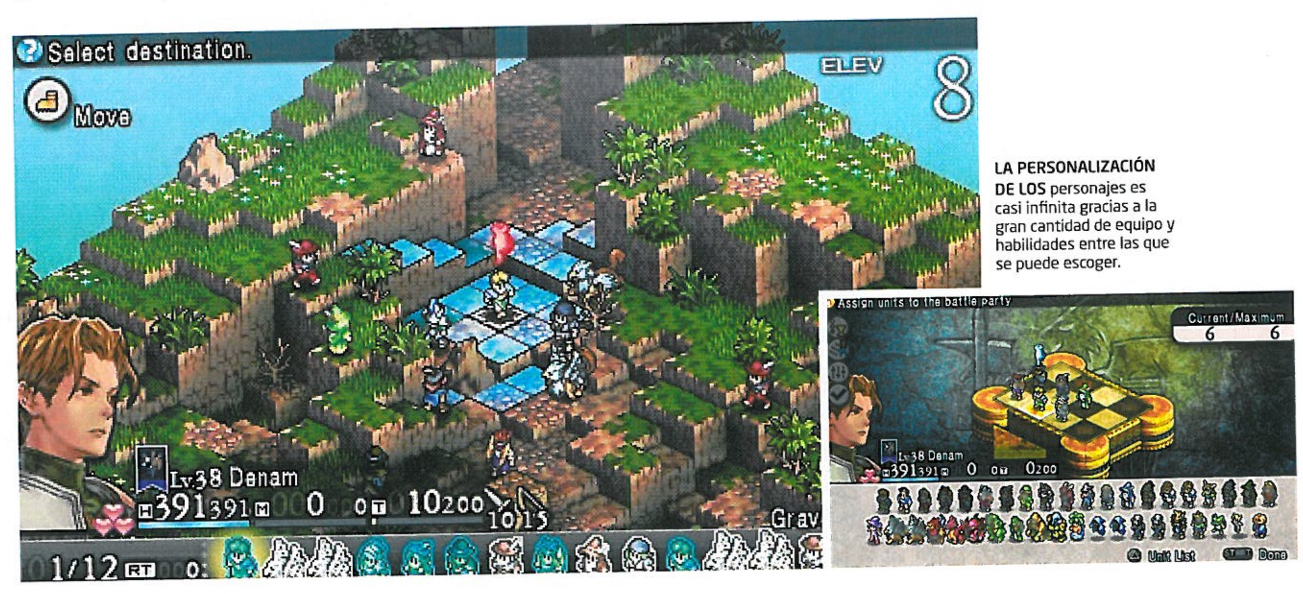
Ya os adelantamos en el avance del número pasado de la revista que *Tactics Ogre* es un juego fundamental para el género de rol táctico. Un género que no es especialmente famoso fuera de Japón, pero que cuenta con juegos de una indudable calidad.

Tactics Ogre es, quizá, el título más importante que ha dado este género en su historia gracias a su gran trama y, sobre todo, a su complejo y denso sistema de batalla. Estas son sus principales bazas, aquí olvídate de la exploración. Nos movemos por el mundo a través de un menú que simula un mapa y en cada localidad se va desarrollando la historia, en la que podremos tomar decisiones que vayan modificando el resultado final. Encarnamos a Denam Powell, un joven que se convertirá en líder de una potente facción del ejército y que se encontrará inmerso en una guerra civil en el país de Valeria.

Pero lo principal son las batallas, que ocupan el 80 % del juego. Entre las docenas de miembros de nuestro ejército para cada combate deberemos elegir a un máximo de quince, entre guerreros, arqueros, magos, sanadores... Cada uno con sus habilidades especiales, su equipo a mejorar y una disposición táctica óptima específica. La complejidad del título es muy elevada, se requiere paciencia para cumplir los objetivos de cada batalla y todo tiene su influencia en el resultado: desde la climatología a la altura a la que estamos, pasando por el tipo de terreno.

EL NOMBRE ORIGINAL DEL juego, lanzado originalmente para SNES, era Ogre Battle.

Sí, todo esto lo has podido ver en *Disgaea* o en *Final Fantasy Tactics* y si no te gustan estas sagas no encontrarás ningún aliciente para jugar a *Tactics Ogre*. Pero si te atraen, estás ante un absoluto indispensable. No se puede entender el género sin la influencia de este título de Yasumi Matsuno. Eso sí, está totalmente en inglés. ■



LA PERSONALIZACIÓN DE LOS personajes es casi infinita gracias a la gran cantidad de equipo y habilidades entre las que se puede escoger.

PSP



Tactics Ogre: Let Us Cling Together

Género: **RPG Táctico**
Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Koch Media**
Precio: **40,99€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
10	8.5





Nota final



9.0

La opinión

ES TREMENDAMENTE DIFÍCIL puntuar un juego de 1995, pero hay que entenderlo como lo que es. Un grandísimo título que te enganchará como ninguno si te gusta el género. La única pega que le podemos poner es el idioma.

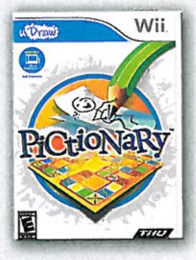


Por Dave Navarro

Tactics Ogre: Let Us Cling Together



Wii PICTIONARY



Pictionary

Género: **Juego de mesa**
Desarrolladora: **Page 44 Studios**
Editora: **THQ**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos



Sonido 7.5

Jugabilidad



Adicción



Nota final



La opinión

EL JUEGO DE THQ no solo permite sacar provecho al último ingenio para la consola Wii, sino que evoluciona un clásico juego de mesa que está en todas las casas y que permitirá ahorrar espacio y papel a quien se hagan con él.



Por Ch. Antón

TRANSFORMANDO LOS JUEGOS DE MESA

Un nuevo dispositivo que permite dibujar en Wii se convierte en la plataforma perfecta para hacer que un clásico de los juegos de mesa como Pictionary muestre su cara más ecológica.

>Se respetan las reglas del juego de tablero original.
>Se ha introducido un nuevo modo de juego que incorpora normas que lo hacen más divertido.

Arriba y abajo

>El tacto de lanzar los dados se pierde en los juegos de mesa electrónicos.
>Requiere compromiso por parte de los jugadores.

La tableta *uDraw* de THQ empezará a parecerte útil con juegos como este *Pictionary*. Básicamente reproduce el juego original con las tarjetas en las que se proponen objetos a dibujar y una ronda para tratar de adivinar lo que se ha dibujado. Sin embargo, el juego introduce algo más. En primer lugar hay un modo nuevo Pictionary Manía que introduce nuevas reglas en el juego. Consisten en ponernos un límite de tinta a usar, darnos la vuelta al dibujo mientras dibujamos, prohibiendo que miremos a la tele u obligándonos a pintar con la mano cambiada. Este nuevo toque hace que *Pictionary* en Wii sea mucho más divertido que el juego original y da un auténtico sentido al echo de tener una tableta con la que dibujar. Por cierto, el juego cuenta con un modo de Dibujo Libre que ofrece muchas menos posibilidades y profundidad que el *uDraw Studio* que viene incluido con la tableta cuando la compras.

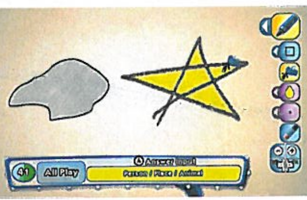
Con un aspecto y una presentación tremendamente accesible en la que, incluso, disfrutaremos de algunas voces en castellano y todos los textos (faltaría más) perfectamente traducidos, *Pictionary* es una buena alternativa para disfrutar del juego en familia o con amigos y, además, hacerlo de forma ecológica, sin gastar ni una hoja de papel. ■



EL TABLERO ES UNA parte importante del juego. Algunas casillas esconden sorpresas.



SE HA CREADO TODO un 'mundo Pictionary' para determinadas partidas.



LAS HERRAMIENTAS AL ALCANCE del jugador que dibuja son muchísimas.

Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos solo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

HARD CORPS: UPRISING

NUEVOS TIEMPOS PARA VIEJOS CLÁSICOS

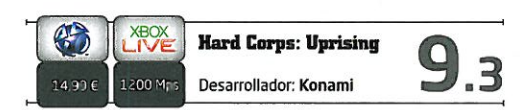
Konami se saca de la manga la continuación de una saga clásica y logra adaptarla con éxito a los nuevos tiempos que corren. ¡Larga vida a las dos dimensiones!

C*ontra* es una de esas sagas caídas en el olvido pero adoradas por aquellos jugones que saben apreciar un buen clásico. Sin embargo, a pesar de la moda revivir viejos títulos, parecía que Konami la había dejado de lado, quizá tratando de mantener el mito. Por suerte el momento de la resurrección de esta franquicia de shooter bidimensionales ha llegado con ***Hard Corps: Uprising***.

En lugar de tratar de adaptar la jugabilidad clásica a unas majestuosas tres dimensiones se ha optado por intentar rizar el rizo manteniendo la bidimensionalidad del título. De este modo el proyecto se ha encargado a los siempre eficientes Arc System Works, genios en esto de la animación de sprites planos. El resultado es un shooter con sabor a clásico pero resolución y formas de última generación. Mezcla hábilmente un apartado gráfico majestuoso con mecánicas añejas y una dificultad endiablada. Toda una oda a aquellos títulos en los que nuestra principal preocupación era esquivar los disparos enemigos mientras avanzábamos sin pausa entre un mar de personajes hostiles. Incluso encontraremos multitud de guiños a aquellos épicos juegos de 'píxeles gordos'.



Sin embargo también hay hueco para las novedades, como es el caso del juego a través de internet cooperativo, el nuevo modo Uprising que nos permite mejorar el personaje como si de un juego de rol se tratara o la longitud y espectacularidad de cada uno de los niveles. En resumidas cuentas, un juego altamente recomendable tanto para viejos jugadores como para aquellos que aún tiraban de biberón a mediados de los 90. ■



Hard Corps: Uprising — Desarrollador: **Konami** — **9.3**



DOS DIMENSIONES Y METRALLA horizontal, ¿se puede pedir más a un juego?



Spare Parts

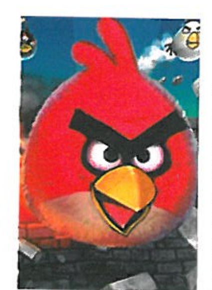
ROBOCES VELOCES

Bajo este singular título se esconde una aventura cooperativa protagonizada por dos simpáticos robots en un planeta hostil. Este planteamiento que podría llegar a dar buenos frutos se pierde por el camino por culpa de una serie de errores casi evitables. Podríamos centrarnos en el sistema de cámaras estáticas o en la extraña distribución de los botones sobre los mandos, pero preferimos quedarnos con un simple detalle como botón: completamente en inglés. Por tanto un nuevo intento fallido que solo agradará a aquellos poco exigentes pero con un nivel de inglés más que aceptable. ■



Spare Pants — Desarrollador: **Bright Light** — **6.5**





PÁJAROS ENFADADOS

› Por 2,99 €, bastante más caro que la versión de iPhone (0,79 €), puedes descargarte este mini que es el port puro de la versión de los dispositivos de Apple. Si no tienes iPhone es una buena oportunidad para probar uno de los juegos que más éxito han cosechado en la App Store.



UN JUEGO CON MAGIA

› En Steam está ya disponible este peculiar juego, *Magicka*, de Arrowhead Game Studios. Se trata de un juego hack'n slash, con esa forma de jugar típica de *Diablo*, donde el puntero de tu ratón se lleva todo el protagonismo. Combina magias a golpe de click con este divertido título que cuesta menos de 10 €. Solo para PC.

Breach

DISPARANDO A LO QUE VIENE SIENDO EL BULTO

A primera vista nos encontramos ante un shooter online que aprovecha las tendencias actuales para ofrecer algo fresco y divertido. De hecho, esta es una de esas ocasiones en las que la primera impresión sí que es correcta. Tanto es así que podemos decir que se trata de un intento simplemente correcto de imitar a los grandes de su género. Tiene niveles de experiencia, habilidades desbloqueables, distintas clases de soldado, escenarios que se destruyen... Nada nuevo, pero tampoco nada realmente malo. Todo en esta producción consigue cumplir sin destacar en exceso, lo que le convierte en una buena opción para los fans de este tipo de juegos, pero en una elección poco llamativa para el resto de jugadores.



XBOX LIVE 1200 MP | 14,99 €

Breach

Desarrollador: **Atomic Games**

7.2

UN SHOOTER ALOCADO CON todos los tópicos obligados.

Animal Boxing

EL BOXEO QUE TUMBA A LA DSI



Además de haber sido creado por un estudio español (el de *Zombie Panic*) y de haber sido lanzado en formato cartucho en Estados Unidos hace un par de años, *Animal Boxing* cuenta con un apartado visual muy (pero que muy) destacable dentro del mundo de la portátil de Nintendo. El planteamiento, simple a priori, tiene detalles que te harán querer bajártelo, aunque los 800 puntos, puedan ser excesivos. Se trata de la llegada de un humano al Bosque de la Felicidad y, en su pretensión de integrarse con las criaturas del bosque, monta un gimnasio en el que empieza a competir con todos a golpe de puñetazo. Para ello, tendremos que dar la vuelta a la consola y poner la pantalla táctil arriba. De esta forma la usaremos para dibujar los golpes, que pueden llegar a ser una algo repetitiva sucesión de toques sobre el cristal de la DSi. La conexión inalámbrica para el modo versus es un añadido genial.

DSiWare 800 Npt

Animal Boxing

Desarrollador: **Akaoni Studio**

7.0

Bionic Commando Rearmed 2

NUEVOS NIVELES, AROMA AÑEJO

Nathan Specter se enfunda de nuevo su brazo biónico para partir hacia una isla tropical y eliminar a un dictador que quiere lanzar unos misiles contra la FSA.

La jugabilidad sigue siendo la misma del primer Bionic Commando Rearmed. Un juego de plataformas y acción en scroll lateral que recuerda mucho al original, desde la música hasta los movimientos, aunque todos los niveles de este juego son novedosos.

El primer Rearmed era endiabladamente difícil, pero para esta segunda parte Fat Shark ha decidido poner las cosas un poco más fáciles al jugador, más adaptadas a nuestra época. Por lo demás sigue siendo tan bueno como el anterior así que tú decides qué prefieres.

PSN 14,99 € | XBOX LIVE 1200 Mps

Bionic Commando Rearmed 2

Desarrollador: **Fat Shark**

8.0



EL BRAZO BIÓNICO DE Nathan Specter vuelve a ser la clave de la jugabilidad de este título.

FALLOUT NEW VEGAS: DEAD MONEY

DESCUBRE EL CASINO DE SIERRA MADRE

La primera expansión de una larga lista ya anunciada para ***New Vegas*** nos llevará al interior de un misterioso casino que oculta un tesoro en su interior, o eso dicen...

Los vagabundos llevan años hablando del tesoro antiguo que se oculta tras las puertas del casino Sierra Madre, en principio abandonado. Pero un extraño mensaje radiofónico anuncia su próxima inauguración y en la Nevada Post-apocalíptica la promesa de un tesoro es irrechazable.

Dead Money es un DLC exigente. Olvídate de ir a Sierra Madre con un nivel bajo, no llegarás a entrar por la puerta. Lo ideal sería ir con el más alto posible ya que, además, esta expansión aumenta el tope de nivel en cinco, por lo que podrás seguir aumentando tu experiencia dentro. Pero es que aún así es complicado. Empezaremos sin equipo e iremos recogiendo nuevas armas y armaduras (algunas de ellas de lo mejor que hemos visto en los *Fallout* de Bethesda) mientras nos enfrentamos a enemigos bastante complicados.

La exploración en este DLC es uno de sus puntos flacos, ya que esta, una de las principales señas de identidad de *Fallout*, se ve reducida prácticamente al cero con trampas a nuestro alrededor que nos obligan a seguir caminos muy concretos, demasiado lineales. Esto, unido a la repetitividad en las misiones y a un abuso del ensayo y error en algunas de sus situaciones hacen de *Dead Money* un contenido descargable que solo gustará a los grandes fans y que está por debajo de lo que nos tiene acostumbrados Bethesda en este tipo de contenidos.

Eso sí, la historia es de una gran calidad, lo mejor del descargable y nos llevará a conocer a algunos personajes totalmente carismáticos. Si te has terminado *Fallout New Vegas* y te has quedado con ganas de más hazte con él, si no, espérate a que salgan los otros tres DLC. ■





LA DURACIÓN DE DEAD Money es de, aproximadamente, cinco horas.

PC	XBOX LIVE	PS3	**FNV: Dead Money**	
Precio sin confirmar	800 Mps	Precio sin confirmar	Desarrollador: **Obsidian**	8.5

Ilomilo

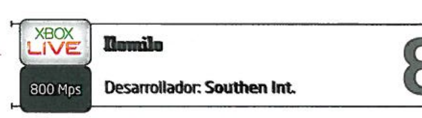
REUNIENDO A NUESTROS AMIGUITOS

Los protagonistas de este juego son esos dos entrañables personajes que ves en la pantalla, Ilo y Milo. El objetivo de cada uno de los cincuenta niveles que hay en el juego es el mismo: hacer que se junten cara en cara.

Los niveles comienzan con cada uno en una parte de un escenario tridimensional hecho con cubos. Ambos personajes, controlables uno u otro pulsando un botón, pueden moverse por las seis caras del cubo, siempre que estén libres. La gracia está en que muchos de los cubos que te encontrarás tienen funciones especiales. Cubos portátiles que podemos colocar en otro sitio, otros que te teletransportan, que te mandan al lado opuesto... La gracia está en que por lo general Ilo y Milo tendrán que cooperar para juntarse. Tendrás, por ejemplo que dejar un cubo en un lado para que cogerlo con el otro personaje y así abrirte paso para juntarlos.

El problema es que muchas veces los puzzles no son todo lo lógicos que deberían y tendrás que recurrir más a menudo de lo necesario al ensayo y error. Te durará unas 8 horas, ya que cuenta con extras y objetos coleccionables en los niveles. ■







TNT RACERS

› Se trata de un título de conducción arcade muy del estilo de micromachines que puedes adquirir por 800 MP. Cuenta con multijugador para cuatro, 18 pistas y 45 desafíos. De momento solo está disponible para XBLA, aunque las versiones de WiiWare y PSN saldrán este año.



COD BLACK OPS: FIRST STRIKE

› Puedes descargar por 1200 MP este contenido descargable del juego de Treyarch que cuenta con exclusividad temporal en 360. Contiene cuatro mapas para el modo online (ambientados en Hong Kong, el Círculo Polar Ártico, el Muro de Berlín y en un estadio de hockey sobre hielo) y uno para el modo Zombie.

Pucca Misión Besos

EL BESO DE LOS 1000 PUNTOS

Emplear 1000 puntos Nintendo en un juego de besitos no parece muy buena idea, aunque sea una forma barata de encontrar el amor y San Valentín nos haya dejado con el corazón destrozado. El juego de Pucca, un típico plataformas de desplazamiento lateral, de izquierda a derecha, claro, no llega a ser un reto tan grande como para enganchar a aquellos que no les guste la muñequita roja. Es decir, que o eres fan de la serie propiedad de Disney o querrás escapar de Pucca y sus besos como lo hace el joven Garu, su amor escurridizo. Ni siquiera los minijuegos al final de cada nivel son suficiente acicate para que permanezcamos enganchados al juego. No decimos que el juego no funcione o que no sea divertido (lo es durante la primera media hora), pero los doce niveles pueden llegar a hacerse algo empalagosos, más aún cuando hay que sufrir una serie de juegos cortos al final de cada fase que, realmente, no interesan a nadie y están extremadamente manoseados desde hace cinco años, porque recurren a las cosas típicas que hacían los juegos de Wii hace un lustro. ■



WiiWare | 800 Mps | **Pucca Misión Besos** | Desarrollador: **Bigben Interactive** | **5.8**

Stacking

GRANDES PUZZLES DE MATRIOSKAS

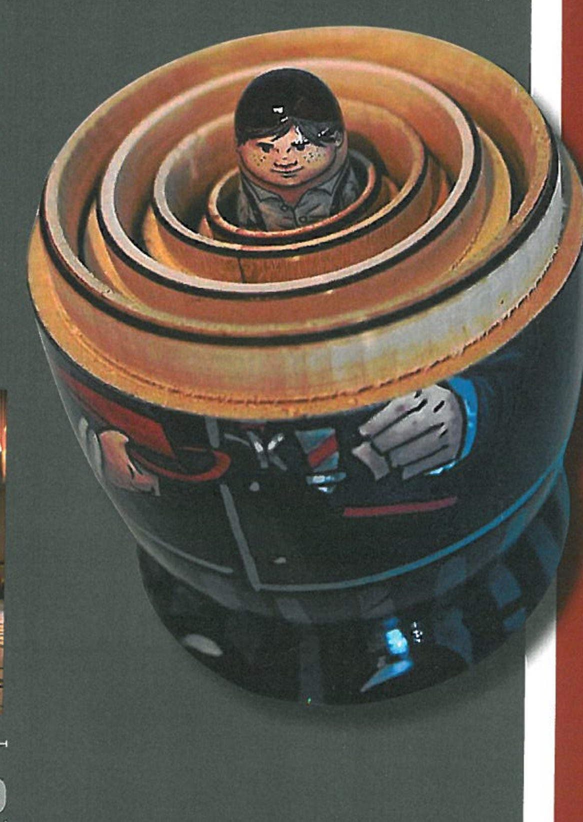
Procuramos siempre mirar cada trabajo de Double Fine, el equipo de desarrollo de Tim Schafer con especial atención. Gusten o no, sus juegos (*Psychonauts, Brütal Legend...*) no dejan indiferente a nadie. Y su nueva producción, ***Stacking***, tampoco.

Si no sabes qué son las 'matrioskas' solo tienes que mirar la imagen de la derecha. Son esas pequeñas muñecas rusas que se van metiendo unas dentro de otras por tamaños. Y esa es la base de todos los puzzles de ***Stacking***. Seremos Charlie, una matrioska que busca vengarse del malvado Barón, que ha raptado a sus hermanos.

Cada matrioska es un personaje que cumple una función específica, desde una mujer atractiva que tiene que seducir a un guardia hasta un señor con un cañón que puede lanzar bombas. Cada puzle a resolver requiere de unas matrioskas determinadas para completarlo y nosotros podremos acceder a ellas y controlarlas siempre que las poseamos desde la matrioska anterior en tamaño Por ejemplo, si necesitamos golpear un objeto para resolver un puzle y la matrioska que tiene la capacidad del boxeador es de un tamaño enorme, tendremos que ir buscando a matrioskas por el mapa hasta adquirir el tamaño que nos permita meternos en ella. Y no, no solo va de buscar matrioskas, sino que muchas veces para encontrar el tamaño adecuado deberemos cumplir puzzles intermedios, y nos tocará también estrujarnos el cerebro para descubrir qué es exactamente lo que tenemos que hacer.

Más de cinco horas de juego, una ambientación característica con reminiscencias del cine mudo y un estilo gráfico y jugabilidad originalísimos hacen de ***Stacking*** un descargable único. ■





XBOX LIVE  | 1200 Mps | 14,99 € | **Stacking** | Desarrollador: **Double Fine** | **9.0**

NEO retro

Todos aquellos juegos añejos que vuelven a estar de moda tienen su espacio en Marca Player.



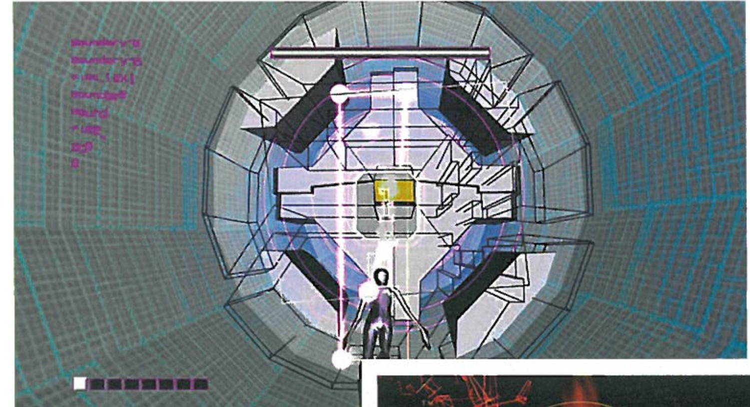
REZ OK

ABRE TU MENTE Y DÉJATE LLEVAR POR LA MÚSICA

Si aún no lo has probado, esta es tu oportunidad. El título diseñado por Tetsua Mizuguchi, original de Dreamcast, es una experiencia psicodélica sin igual.

En 2001 los usuarios de Dreamcast miraban la portada de *REZ* sin saber muy bien con qué se iban a encontrar. El nuevo proyecto del creador de *Space Channel 5* parecía mucho más serio y abstracto que el divertido juego de baile y coordinación protagonizado por la carismática Ulala. Sin embargo, pocos años después, *REZ* se convertía en un juego de culto cuyas virtudes se susurraban en los foros de videojuegos y música electrónica. Es un shooter musical con una trama existencialista que, aunque no llega a desarrollarse en ningún momento, se intuye tras los beats y las capas de gráficos deconstruidos. Este título es tan importante para la industria de los videojuegos que su experiencia de juego tan solo ha sido igualada, tal vez, por *Flower*, la creación de Thatgamecompany para PlayStation Network.

Mizuguchi, su creador, trabaja ahora en un nuevo proyecto para Kinect que llegará este mismo año por lo que os recomendamos aprovechar la excelente versión en alta definición que ofrece Xbox Live para entender mejor su obra. ■



LAS VISUALES SIMPLIFICAN LA acción y crean un ambiente moderno y minimalista.

ENTRE LOS MÚSICOS QUE se encargaron del sonido está el famoso DJ japonés Ken Ishii.

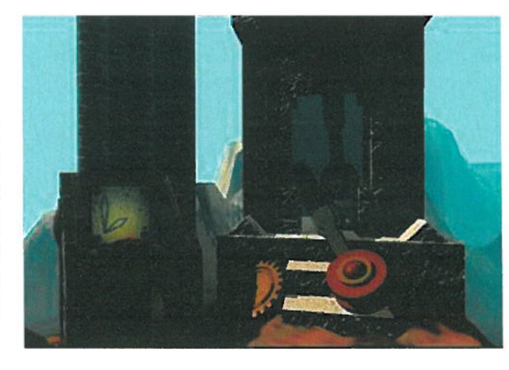


Myst: Masterpiece Edition



UNA ISLA MUY INQUIETANTE

Inspirado en la obra de Julio Verne "La Isla Misteriosa", Myst nos transportaba en 1993 a un pedazo de tierra en ninguna parte, en la que teníamos que encontrar una serie de páginas de libros para rescatar a dos hermanos atrapados. Desarrollada por Robyn y Rand Miller, se trata de una aventura gráfica de point'n click que en su día destacó, entre otras cosas, por sus entornos en falsos 3D, sus complicados puzles, su enrevesada historia y su ambientación, que hacía que el protagonista, llamado Stranger, pareciera el único ser vivo sobre la faz de la Tierra. Quizá a día de hoy su aspecto no llame demasiado la atención, pero es un indispensable en el género y uno de los juegos de PC más vendidos de toda la historia. Descárgalo en Steam. ■





REVIVE LA HISTORIA DE DIRK EL INTRÉPIDO

Por tan solo 0,79 euros podremos conseguir la adaptación para iPhone de ***Dragon's Lair***, el clásico de 1983 que causó furor gracias a sus gráficazos de dibujo animado. La jugabilidad se basa en pulsar un botón en el momento adecuado. Merece la pena.



OTRO GRAN SHOOTER LLEGA A WIIWARE

En ***Earth Defense Force*** un escuadrón del Imperio Azyma invadirá la Tierra con la firme intención de aniquilarla, y la única esperanza del planeta azul reside en nuestra nave de combate. Dispara a todo lo que veas por 800 Nintendo points.

Worms 2: Armaggedon

GUSANOS GUERREROS Y ATEMPORALES

La obra maestra de Team 17 extiende su éxito al formato digital.



LAS PARTIDAS ONLINE SON el punto fuerte de este título de habilidad y estrategia.

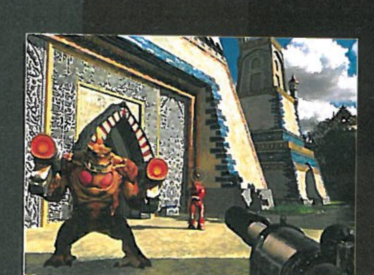
Para esta segunda parte del título de acción y estrategia, el Team 17 creó un estilo visual de dibujo animado que se mantendría para el resto de la saga. En 1998 *Worms 2: Armaggedon* ya permitía partidas online que enfrentaban a dos o más jugadores con una jugabilidad que potencia la estrategia al dividir la acción en turnos. Cada gusano es un soldado de nuestro pequeño ejército y dispone de varias armas. Cada turno, un disparo. Al acabarse los gusanos, la partida se termina. Pero el humor y el perfecto equilibrio de las batallas hacen que *Worms 2* sea un título completamente atemporal. ■

Serious Sam HD

TAN GAMBERRO COMO BIZARRO

Muchos jugadores de PC recordarán aquellas tardes en las que lloraban de tanto reír con aquel personaje llamado Serious Sam. Escenas como un enemigo que corre gritando como loco hacia el jugador con dos bombas en las manos son las culpables de aquellas carcajadas. Ahora puedes revivirlas en alta definición aunque eches de menos tener un ratón en la mano. ■



ARQUITECTURA ANCESTRAL Y ARMAS alocadas. En el mundo de Serious Sam hay pocas cosas que tengan sentido.

Golden Axe

YO CONTRA EL REINO

La época dorada de Mega Drive, la mítica consola de Sega, comenzó con el lanzamiento de títulos como este. *Golden Axe* es todo un clásico del género beat'em up en el que podemos elegir a un enano vikingo, un guerrero o una amazona. Utiliza magias cuando te veas en apuros, corre, salta pero no dejes que esos bárbaros en taparrabos dominen el mundo. ■



A LOS ENEMIGOS DE Golden Axe les va el sado y están pidiendo a gritos un par de escarmientos. Cumple su deseo.

Hydro Thunder

CARRERAS ACUÁTICAS

Se trata de la secuela del clásico de las recreativas que llega a Xbox Live, aunque hay que reconocer que esta versión de *Hydro Thunder* no solo ofrece gráficos mejorados sino que incluye una gran cantidad de novedades. "Hurricane", que así se llama esta adaptación, ofrece nuevos modos de juego, una gran cantidad de modelos de lanchas acuáticas y una jugabilidad mejorada. Además podremos competir en varias pruebas y en distintos modos de juego como carreras contrarreloj o de habilidad en las que tendremos que pasar por unos aros. También incluye un excelente modo multijugador con juego local a pantalla dividida para 4 jugadores con multijugador en línea para 8. No obstante, quizás sea algo caro. ■



LA FÍSICA DEL AGUA de modelado volumétrico, así como la sensación de velocidad, son las novedades gráficas más destacables.

Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.



Two Worlds II



Códigos generales:

Pulsa (º) o "Enter" para acceder a la consola de trucos y escribe "twoworldscheats 1". Ahora podrás introducir cualquiera de los siguientes códigos y obtener el efecto deseado.

Listado de Códigos:
› **TWOWORLDSCHEATS**: Permitir usar los trucos.
› **GOD 1 o GOD 0**: Activar y desactivar el modo Dios.
› **AddParamPoints #**: Agregar puntos de parámetro [Sustituye # por un parámetro].
› **AddSkillPoints #**: Añade puntos de habilidad [Sustituye # por una habilidad].
› **AddExperiencePoints #**: Añade puntos de experiencia [Sustituye # por un valor].
› **Addgold #**: Obtener oro [Sustituye # por un valor].
› **Time # (entre 0 y 255)**: Establece la hora del día [Sustituye # por un valor].
› **health**: Salud completa.
› **ec.dbg levelup**: Subir de nivel.
› **ec.dbg skills**: Desbloquear todas las habilidades.
› **ec.dbg iamcheater**: Establece todos los atributos a 1000.
› **addexperiencepoints #**: Añadir puntos de experiencia [Sustituye # por un valor].
› **horse_01 (01-04 para los diferentes colores)**: Crea un caballo.
› **eq_boat_01**: Crea una barca.
› **jump2**: Te teletransporta a donde el cursor indique.
› **killhorse**: Mata a tu caballo (hay que montar primero).

Crear materiales: Añade la cantidad deseada de materiales a tu inventario.
***Nota:** Escribe primero "twoworlds-cheats".

Listado de Códigos:
› **ec.addobjecttoinventory ep_metal #**: Añade hierro a tu inventario [Sustituye # por un valor].
› **ec.addobjecttoinventory ep_steel #**: Añade acero a tu inventario [Sustituye # por un valor].
› **ec.addobjecttoinventory ep_leather #**: Añade cuero a tu inventario [Sustituye # por un valor].
› **ec.addobjecttoinventory ep_fabric #**: Añade tela a tu inventario [Sustituye # por un valor].
› **ec.addobjecttoinventory ep_chainmail #**: Añade cota de malla a tu inventario [Sustituye # por un valor].
› **ec.addobjecttoinventory ep_wood #**: Añade madera a tu inventario [Sustituye # por un valor].
› **ec.addobjecttoinventory ep_fire #**: Añade esencia de fuego a tu inventario [Sustituye # por un valor].
› **ec.addobjecttoinventory ep_necro #**: Añade esencia de muerte a tu inventario [Sustituye # por un valor].
› **ec.addobjecttoinventory ep_wind #**: Añade esencia de viento a tu inventario [Sustituye # por un valor].
› **ec.addobjecttoinventory ep_water #**: Añade esencia de agua a tu inventario [Sustituye # por un valor].
› **ec.addobjecttoinventory ep_earth #**: Añade esencia de tierra a tu inventario [Sustituye # por un valor].
› **ec.addobjecttoinventory ep_gold #**: Añade oro a tu inventario [Sustituye # por un valor].

Items: Introduce el código del artículo después de "ec.addobjecttoinventory"

Listado de Códigos:
› **lockpick**: Obtienes una ganzúa.
› **personal_teleport**: Obtienes una piedra de teletransporte.
› **personal_teleport_platform**: Obtienes una plataforma de teletransporte personal.
› **flyingeye1**: Obtienes un Oculus.
› **flyingeye2**: Obtienes un Oculus Draconis.
› **flyingeye3**: Obtienes un Oculus Infernus.
› **flyingeye4**: Obtienes un Oculus Infernus (Diferente Rango/Velocidad/Daño)
› **potion_waterwalk_01**: Obtienes una poción para andar sobre el agua.
› **potion_invisible_01**: Obtienes una poción de invisibilidad.



Dead Space 2



Desbloquea diferentes apartados extra del juego:

› **Trajes extra desbloqueables:** Completa el juego en cualquier nivel de dificultad para desbloquear varios trajes élite. Cuando comiences una segunda partida el traje de antidisturbios estará disponible en la tienda, el traje de ingeniero esquemático lo encontrarás cerca de la primera tienda, el élite clásico se puede encontrar en el capítulo 6, el élite de seguridad en el capítulo 9, y el élite avanzado en el capítulo 11.

› **Traje antidisturbios:** Inicia una sesión en tu cuenta de EA a través del juego *Dead Space iOS* (iPhone o iPad) para desbloquear el traje de antidisturbios. Este traje otorga un 10% de daño al arma de rayo de contacto, 25 ranuras de inventario y la armadura al 25 %.

› **New Game +:** Completa el juego en cualquier nivel de dificultad para desbloquear el modo New Game +, que te permitirá iniciar una nueva partida manteniendo todas sus armas, objetos e inventario adquirido en la partida anterior.

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

TUS TRUCOS

marcaplayer@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

GS: Oscuro Amanecer (DS)

Accede a Crossbone Isle: Se trata de una mazmorra final alternativa. Para acceder es necesario derrotar al jefe final y salvar la partida después de los créditos finales del juego. Carga la partida que has guardado al finalizar el juego y actualiza. Ahora dirígete al sur de Tonfon, donde encontrarás un mar en forma de península en el borde del mundo. Allí verás un remolino por el que debes dejarte absorber, y navegar en dirección este, desde el punto en el que te deje al salir. Si sigues las indicaciones, llegarás a una isla donde se encuentra la cueva que conduce a la entrada de Crossbone Isle, donde hallarás al jefe final más difícil de este juego.

Kingdom Hearts Re: coded (DS)

Consigue Avatares y piezas con Wii:

Usa la red Wi-Fi de la Wii para conseguir avatares y piezas. Entra en el modo Tag de tu juego *Kingdom Hearts Re:coded* en Nintendo DS. Luego inicia sesión en el Canal Nintendo de tu Wii y elige una demo para descargar a tu DS. Mientras se transmite, recibirás un mensaje de Avatar en la DS debido a la señal de la Wii que se está enviando. Justo entonces elige el Avatar del globo y usa la tarjeta de rasca. ¡Esto lo puedes repetir infinitas veces!

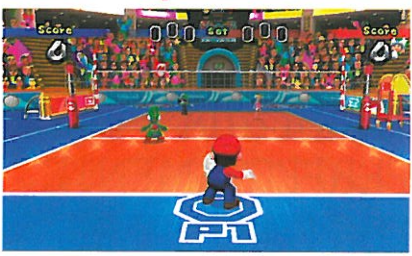


› Modo Hardcore: Completa el juego en cualquier nivel de dificultad para desbloquear el nivel de dificultad Hardcore. Esta dificultad es equivalente a la dificultad Zelote, pero solo te permite reiniciar desde la última partida salvada. Asimismo, solo te permite guardar tres veces durante toda la campaña, y no se puede iniciar desde un New Game +.

› Habilidad Re-spec: Al comienzo del capítulo 7 obtendrás la habilidad de reagrupar tus armas, equipo y el módulo de stasis. Esto te permite sacar todos los nodos de poder en una pieza de equipo y volver a asignarlos en otro lugar. Cada vez que reagrupes un elemento gastarás 5.000 créditos. Esta capacidad no te ayuda a conseguir el logro para mejorar todo tu equipo, pero es útil para volver a asignar (o recuperar) los nodos de poder de las armas que ya no utilizas. Además, puedes utilizar esta habilidad para volver a llenar la salud de Isaac en cualquier mesa de trabajo. Si vuelves a las especificaciones del RIG, cualquier cambio en un nodo de salud restablecerá la salud de Isaac con el nuevo máximo.

Wii

Mario Sports Mix



Desbloquear personajes: Para desbloquear estos personajes deberás llevar a cabo una tarea específica. Los personajes que consigas desbloquear solo podrán ser utilizados en el deporte en el que hayas llevado a cabo el requisito.
› Mago negro: Completa el circuito Estrella, situado en el mapa copa Estrella, dos veces en modo torneo. Completa el circuito Estrella tres veces para desbloquearle en otros tres deportes.
› Cactilio: Juega 60 juegos o véncele en un camino secreto del modo torneo.
› Moguri: Termina la copa Champiñón Slime, juega 28 juegos o véncele en un camino oculto del modo torneo.
› Ninja: Completa el circuito Estrella, situado en el mapa de la copa Estrella en el modo torneo.
› Slime: Gana 28 juegos.
› Mago blanco: Completa el circuito Estrella, situado en el mapa de la copa Estrella en el modo torneo, dos veces.

Desbloquear escenarios: Modo estándar, exhibición, torneo y los partidos online cuentan para los niveles que se desbloquean por una cantidad específica de partidas. Algunos escenarios no se pueden jugar con determinados deportes.
› Castillo de Bowser: Vence a Bowser en la copa Estrella.
› Jardín de Daisy: Completa la copa Flor. Este nivel no se podrá jugar en voleibol.
› Nave Fantasma: Juega 40 partidos.
› Playa Koopa: Completa un partido en la playa Koopa en el modo Torneo.
› Castillo de Peach: Completa la copa Champiñón.
› Nave: Completa la copa Estrella.
› Waluigi Pinball: Juega 35 partidos. Este nivel no estará disponible en baloncesto.
› Factoría Wario: Completa un partido en la factoría Wario en el modo torneo.





Super Meat Boy

Recompensas de Avatar desbloqueables: Efectúa las siguientes acciones para desbloquear ítems para tu Avatar de Xbox Live:
› Super Meat Boy (Macho/Hembra): Vence a El Mundo de Luz.
› Camiseta Super Meat Boy (Macho/ Hembra): Juega durante varios minutos.

Personajes desbloqueables: Efectúa las siguientes acciones para desbloquear los personajes.
› Meat Ninja: Completa el 100% del juego.
› Brownie: Pulsa RB, RB, RB, B, B, B, X en la pantalla de selección de personajes.
› 4 Color Meat Boy: Reúne 80 vendajes.
› 4-Bit Meat Boy: Reúne 60 vendajes.
› 8-Bit Meat Boy: Reúne 40 vendajes.
› Alien Hominid: Reúne 30 vendajes.
› Gish: Reúne 10 vendajes.
› Jill (Mighty Jill Off): Completa Warp Zone en el Mundo 2
› Ninja (N+): Reúne 100 vendajes.
› Pink Knight (Castle Crashers): Reúne 90 vendajes.
› Spelunky: Reúne 70 vendajes.
› The Kid (I Wanna Be the Guy): Completa The Guy! Warp Zone en 5-7
› Tim (Braid): Reúne 50 vendajes.

PSP

Prinny 2: Dawn of Operation Panties, Dood!

Modo Asagi War:

Hay dos formas posibles de desbloquear este modo especial, por cierto muy divertido:

- En la pantalla de título del juego introduce: Triángulo, Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo, en este orden exacto.

- Encuentra todos los billetes Asagi ocultos en cada uno de los niveles del juego, es bastante más difícil, pero si no quieres hacer trampas...

Desbloquear Operation V Panties:

Cuando se haya desbloqueado el Administrador del Tutorial, selecciónalo y presiona el botón Triángulo 100 veces seguidas.

iPhone, iPad> Dead Space iOS

La saga de terror en el espacio se diversifica

NECROMORFOS PORTÁTILES

La versión para dispositivos iOS de *Dead Space* narra los sucesos previos a los desastres vividos por Isaac Clarke en la reciente segunda entrega de la saga.

Esta versión de *Dead Space* nos ha dejado sorprendidos por su capacidad para contar una historia profunda y trasladar los complejos controles del mando de una consola a la pantalla táctil de los dispositivos iOS. ***Dead Space iOS*** hace las veces de precuela del recién estrenado *Dead Space 2* y comienza tres años después de la destrucción de la Efigie en el juego original, por lo que descubriremos por qué la colonia humana de Titán aparece infestada de necromorfos en el título lanzado en enero en 360, PS3 y PC.



LA CURVA DE APRENDIZAJE es poco pronunciada, pero llegar a ser un maestro te llevará su tiempo

Está protagonizado por un personaje desconocido hasta el momento; un ingeniero y miembro de la Uniología cuyo nombre en clave es Vandal. Por su aspecto, recuerda mucho a Isaac Clarke, aunque el diseño es ligeramente diferente y su voz suena distinta, ya que Vandal hablará a través de un distorsionador de voz. Una característica que nos ha gustado es su duración ya que no llega jamás a quedarse corto o a alargar la trama incluyendo un exceso de enemigos y enfrentamientos. La sensación de inmersión es realmente sobresaliente y ayuda mucho el hecho de que tengamos que jugar con cascos y cerca de la pantalla, de hecho, nos llevaremos más de un susto cuando aparezcan los primeros necromorfos del juego. Esto se debe a que el diseño de sonido, con doblaje en inglés y subtítulos en español, es sobrecogedor y te mantiene en tensión a lo largo de las más de 5 horas que dura el juego. Si lo comparamos gráficamente con otros títulos de la plataforma, lo cierto es que es de los mejores y podríamos decir que su producción solo se ve superada por el título de Chair y Epic, *Infinity Blade*, aunque la libertad de movimientos de ***Dead Space*** es muchísimo más amplia. Cuenta con un gran sistema de control que traslada absolutamente todas las acciones de la saga de forma funcional y táctil: podemos disparar, intereactuar con objetos y puertas, correr, utilizar la telekinesis o la gravedad cero e incluso combatir cuerpo a cuerpo.Todo ello usando tan solo dos dedos. Además podemos descargar mejoras y nodos de energía pagando con dinero real y desbloquear contenidos para *Dead Space 2*. Imprescindible. ■



TRASLADA PERFECTAMENTE LOS CONTROLES DE CONSOLA A LA PANTALLA TÁCTIL

Dead Space iOS

Desarrollador: **EA**
Precio: **5,49 €**
Lanzamiento: **Ya disponible**

9.3

iPhone > Real Racing 2

TU IPHONE ES EL VOLANTE

La secuela de uno de los mejores títulos de conducción de la App Store mejora lo ofrecido en el original.



La manera más satisfactoria de jugar con la pantalla táctil de los dispositivos móviles de Apple es cuando se nota que el estudio ha trabajado por crear un juego específicamente diseñado para ella y no se ha limitado a superponer los sistemas de control de otras plataformas como sticks virtuales y elementos parecidos. En *Real Racing 2* la CPU acelera nuestro vehículo y cambia automáticamente de marchas. El jugador solo tiene que inclinar el dispositivo para tomar las curvas, como si nuestro iPhone fuese el volante de un coche. Para frenar basta con tocar sobre la pantalla. A pesar de la aparente sencillez jugable de *Real Racing 2*, los matices en la conducción y la precisión que ofrece este sistema de control lo convierten en uno de los mejores juegos de carreras de la plataforma. La cámara en primera persona facilita la inmersión en el juego y resulta perfecta para acompañar al control, el cual apuesta en todo momento por el realismo.

También permite apreciar el excelente apartado visual de *Real Racing 2*, con un modelado realista tanto del exterior como del interior de los coches y unos circuitos variados y llenos de detalle. Todas las opciones, las posibilidades de customización y las diferentes modalidades que ofrece este título consiguen que tengamos la sensación de estar jugando a un *Forza Motorsport* o un *Project Gotham Racing*. El Modo Carrera de *Real Racing 2* es tan largo y profundo que nos mantendrá enganchados durante horas y horas, intentando conseguir buenos resultados en las carreras para ganar dinero que invertir en la compra de vehículos más rápidos o modificaciones para los que ya poseemos. Además incluye un modo multijugador a través de internet que permite competir en carrearas de hasta 10 jugadores. *Real Racing 2* es un juego de velocidad sin igual en iPhone. ■

Real Racing 2

Desarrollador: **Firemint**
Precio: **3,99€**
Lanzamiento: **Ya disponible**

9.0



iPhone > Pirates vs Ninjas vs Zombies vs...

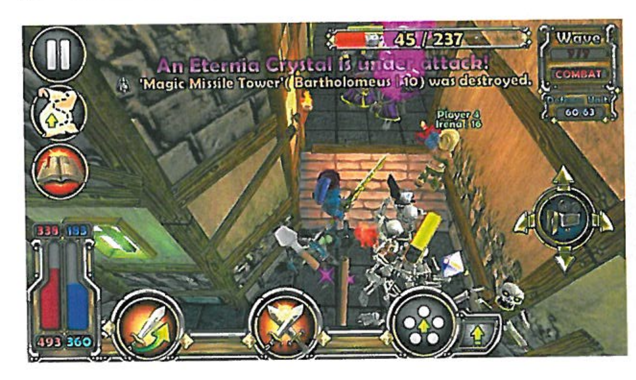
HERENCIA JUGABLE

Tras el lanzamiento de *Angry Birds* muchos han sido los juegos que han seguido la estela de su éxito intentando emular su jugabilidad. Algunos como por ejemplo *Trucks & Skulls* incluso han llegado a ser "Juego de la Semana" en la App Store pero lo cierto es que nunca habíamos visto una propuesta tan alocada y original con la de ***Pirates vs Ninjas vs Zombies vs Pandas***. Su nombre lo dice todo: tenemos que seleccionar a uno de los grupos y eliminar las estructuras de los grupos enemigo. ■

Pirates vs Ninjas vs Zombies vs Pandas

Desarrollador: **PAn Vision AB**
Precio: **0,79€**
Lanzamiento: **Ya disponible**

8.0



iPhone, Android > Dungeon Defenders

ROL ESTRATÉGICO

Las batallas de este juego os mantendrán pegados a la pantalla de vuestro dispositivo y os costará dejar de jugar. Se trata de un título donde la acción RPG se da la mano con la estrategia y además ofrece juego cooperativo y competitivo para varios jugadores. Podemos elegir entre uno de los cuatro personajes disponibles y tendremos que defender nuestra posición de las infinitas oleadas de enemigos que nos atacarán con una jugabilidad parecida a la del mítico *Tower Defense*. Completo, divertido y profundo como pocos. ■

Dungeon Defenders

Desarrollador: **Trendy Entertainment**
Precio: **3,99 €**
Lanzamiento: **Ya disponible**

8.5







RECOMENDADO

ANÁLISIS

HOTAS WARTHOG

TIENE QUE SER ASÍ, SEGURO

Al menos las sensaciones táctiles tienen que serlo. El Hotas Warthog nos permite tocar los mandos reales de un caza.

Web: www.thrustmaster.com **Precio:** 359,00€

La ficha

- **Contenido:** Stick y mando de potencia dual réplica del caza USAF A-10C fabricado en metal, con sensores magnéticos 3D y resolución de 14 bits.
- **Conexión:** USB con Firmware actualizable.



Porque de eso se trata, precisamente. El nuevo *Hotas Warthog* es una réplica de los mandos del USAF A-10C y las sensaciones que transmite son las mismas que las de pilotar un auténtico caza. Eso sí, nuestras víctimas son digitales y eso nos convierte en mejores personas.

Estamos, claramente, ante un producto Vip que, por si fuera poco, viene numerado. Su precio, además, habla de que estamos jugando en otra liga. Pero no solo al ver el recibo nos convencemos, desde el preciso instante en que ponemos las manos tanto sobre el 'stick' —me parece que ese calificativo se le queda corto—, como sobre el 'throttle' nos damos cuenta de que es otra cosa. Realizado en metal y con acabados de auténtico lujo, nuestro T.16000M se nos antoja ahora un juguetito, —¡Ojo!, que es un joystick fabuloso también—.

Hemos podido probar el conjunto con desde clásicos de la simulación como *Flight Simulator X*, *IL-2 Sturmovik 1946* o *X-Plane* hasta acción con más pura como *Wings of Prey* o la saga *H.A.W.X.* y, si bien es cierto que las distintas posibilidades de, sobre todo, el Throttle, están condicionadas por el título en cuestión, también es cierto que el **Hotas Warthog** incluye un software espectacular de personalización y ajuste conocido como T.A.R.G.E.T.

El T.A.R.G.E.T va mucho más allá de un simple driver, permitiendo asignar perfiles a nuestros distintos juegos. Como mención, el Warthog viene ya con algunas preconfiguraciones para *DCS Blackshark*, *DCS FC2 F-14*, *IL-2 Sturmovik 1946* y *Rise of Flight*. Dentro de T.A.R.G.E.T. podremos definir desde las zonas muertas del control, hasta su sensibilidad, los ejes y el uso de todos y cada uno de los botones. Además, el software está en constante evolución y se espera una actualización en febrero que incorpore nuevas características.

> "Es como pilotar un caza, solo que los enemigos son digitales"

Por todo ello y tras la experiencia alucinante de pilotaje que supone manejar nuestros aviones con este mando, no podemos dejar de recomendaros su adquisición. Se trata de una inversión importante, pero tampoco mucho más elevada que la de los conjuntos más avanzados de asiento y volante para juegos de coches. Si te gusta la acción aérea, darás un paso de gigante.

Nota final

UNA INVERSIÓN EN ocio y disfrute para aquellos que 'flipen' con la simulación aérea y la acción en los cielos.

9.5

Por Duardo

HOY TOCA EL LUJO ASIÁTICO

De nuevo, en el control está la cosa. Una selección de gamepads y joysticks espectaculares, desde el lujoso Warthog hasta la llegada de Razer al mundo de las consolas.

¿SABÍAS QUÉ... EL NUEVO HOTAS WARTHOG

...tiene unas bases superpesadas para estabilidad de más de 3 Kg. de peso, funciones de retroiluminación en esa base y 5 LED programables?

...dispone del software T.A.R.G.E.T. que también configura los mandos de Thrustmaster MFD Cougar, HOTAS Cougar y T.16000M?



RAZER ONZA TOURNAMENT

RAZER SE PASA A LAS CONSOLAS

Web: store.razerzone.com **Precio:** 49,99€

La firma alemana se incorpora al mercado de las consolas con un mando para Xbox 360 con los acabados típicos de la marca. Un lujo al tacto y detalles como los botones multifunción, totalmente personalizables y sticks analógicos a los que podremos ajustar la resistencia para que adaptemos la fuerza que deseamos aplicar al inclinar el stick y así disponer de la resistencia y precisión adecuadas para cualquier tipo de juego.

Al mismo tiempo, sus botones, además de ser retroiluminados, disponen del sistema patentado de Razer, Hyperesponse, ya visto en otros productos y que facilita la sensibilidad de cara a efectuar combos. También están algo más juntos.

Existe también la versión básica del *Onza*, con un precio de 39,99€.



ANÁLISIS

RECOMENDADO

AVERTV DARKCRYSTAL HD

¿Es un pájaro? ¿Es un avión? Pues no, se trata de una capturadora de señal que permite grabar de la televisión, de una consola...

Web: www.avermedia.com **Precio:** 142,00€

Se trata de la primera capturadora de vídeo dirigida al sector de los jugadores. La idea tras la *AverTV DarkCrystal HD* es que podamos grabar nuestras partidas en Playstation 3 o Xbox 360 y para ello, recibe la señal vía componentes, la reenvía mediante componentes o HDMI a nuestro televisor y, al mismo tiempo, por USB la recoge un PC con el software de grabación. Es una idea genial que hemos podido comprobar que funciona perfectamente. Incluso es posible hacerle llegar la señal desde S-Video y el audio por L/R. Aunque claro, en este caso, no veremos la señal en la TV porque no convierte de S-Video a HDMI. Esta entrada está pensada para conectar un decodificador o cualquier otro aparato de envío de señal y así poder grabar también canales de televisión.

Además, el software incluido puede convertir los vídeos para que sean ejecutables en consolas Playstation 3, Xbox 360, Zune, PSP, o incluso para Apple TV, iPhone e iPod. Si queremos afinar más, es posible comprimir en AVHCD directamente para aprovechar el HD.

La ficha

- **Resolución máxima:** 1080i
- **Formato vídeo:** H.264 (TS) de la captura
- **Formato audio:** MPEG-1
- **Sintonizador de IR**
- **Conversor a formatos de portabilidad**
- **Interfaz:** USB
- **Codificador del hardware H.264**
- **Conexiones:** Compuesto S-Vídeo Audio de L/R (x 2)
- **Salidas:** HDMI Componentes

Nota final

UN CURIOSO DISPOSITIVO que puede llegar a ser muy útil. A nosotros nos ha resuelto la vida en muchos aspectos.

9.0



ANÁLISIS

TRON WIRELESS GAMEPAD

Un modelo futurista de Thrustmaster, muy bien diseñado, con dos tipos de agarres y para Playstation 3 y PC.

Web: www.thrustmaster.com **Precio:** 29,99€

Si eres fan de Tron y te gusta jugar con pad. ¿A qué estás esperando? ¡Ah! que eres usuario de Xbox 360. Pues nada. Pero si tienes PC o PS3, nos ha encantado este mando de Thrustmaster con rueda de control progresivo, perfecta para acciones donde la intensidad es importante, como en los simuladores de conducción (es un pedal muy cómodo).

Por lo demás, se conecta de forma inalámbrica gracias al dispositivo USB PS3/PC incorporado y ni siquiera necesita drivers.

El *Tron Wireless Gamepad* replica los botones R2 y R3 en la parte inferior del mando, de esa forma permite dos posiciones para nuestros manos, dependiendo tanto de nuestros gustos, como del tipo de juego. Lo hemos probado hasta con MMO's.



Nota final

SI TRON ES tu rollo y quieres un gamepad nuevo, este es uno de los más versátiles que hemos visto últimamente.

8.5

Comunidad

Kinect



Juan Pablo Gómez
e-mail

Hola, soy nuevo en eso de Kinect y me gustaría saber que más sacarán, ya que me lo acabo de comprar. Tengo otra pregunta y es ¿cómo puedo conectar mi Xbox 360 a través de un portátil con un cable ethernet? Finalmente, ¿qué es mejor Xbox 360 o PS3? Yo digo la Xbox y mi padre la PS3. ¿Qué decís vosotros?

Respuesta:
Uno más que ha caído en las redes del controlador de movimiento de Microsoft. ¡Ya somos muchos! Pues de Kinect puedes esperar mucho para este año. Además de una buena retahíla de títulos de corte casual, puedes esperar que empiecen a llegar un gran número de lanzamientos para jugadores más tradicionales. Será el caso del título basado en 'Star Wars', del que todavía no se han revelado excesivos detalles. Tampoco hay que olvidar los cinco juegos anunciados durante el pasado Tokyo Game Show: *Steel Battalion: Heavy Armor* (Capcom), *Rise of Nightmares* (Sega), *Codename D* (Grasshopper), *Project Draco* (Grounding) y *NanaOn-Sha* (Haunt). Por supuesto, también habrá sorpresas en lo que resta del año. Los rumores apuntan a un *Gears of War* aprovechando las posibilidades de Kinect e incluso a una nueva entrega de *Halo* que aproveche el décimo aniversario de la saga.
A tu pregunta por la mejor plataforma de nueva generación no hay una respuesta fácil. Todo depende, sobre todo, de los juegos de cada uno de los sistemas. En mi opinión, Xbox 360 va un poco por delante en este aspecto, aunque Sony está consiguiendo igualar las tornas. Sin embargo, tanto un sistema como otro cuentan con títulos por los que merece la pena adquirir las consolas. Tecnológicamente Playstation 3 va algo por delante, pero la diferencia tampoco es excesiva. La elección entre una u otra depende, al final de los gustos del usuario en cuanto a juegos exclusivos se refiere.





KINECT NOS HA CONVENCIDO pero... ¿qué juegos nos deparará en un futuro cercano?

Playstation



Víctor Sánchez
e-mail

Buenas, tengo un par de dudas que ni en Internet me ha conseguido resolver, así que ¡quién mejor que vosotros para estas cosas!
1- ¿Sabéis algo sobre la publicación de una actualización para *Gran Turismo 5*? Me parece que iban a publicar una por diciembre, pero ya veo que no... Además creo que hace falta, porque hay fallos muy gordos.
2- ¿Conocéis algún título de RPG puro para PS3? ¿Recordáis *Baldur´s Gate*? Sé que no es de esta plataforma y mucho menos de esta época, pero de ese estilo me gustan, aunque también me pirran los *Fallout*. ¿A qué juegos me puedo acercar sin miedo a perder el dinero? Gracias por todo y seguid dando fuerte como hasta ahora, un saludo.

Respuesta:
Hola Víctor ¡muchas gracias por considerarnos mejor que Intentet! No ahora en serio:
1- Pues el caso es que sí que hubo una actualización, poco antes de la Nochebuena se produjo. Se añadieron nuevos eventos de temporada, un nuevo concesionario, un sistema de recompensas en competiciones online y también de experiencia al correr, entre otras cosas. Es verdad que no fue una actualización de peso y, por lo que comentas, creo que tú, como muchos, esperábamos alguna mejora en las taras que tuvo, sobre todo en la diferencia entre vehículos premium o normales o el sistema de colisiones, un poco pobre. Si ocurre algo especialmente relevante al respecto te informaremos.
2- ¡Cómo no vamos a recordar *Baldur's Gate*! Para los amantes del rol en la revista es uno de los mejores de la historia. El problema es que su sistema es algo complicado de llevar a consolas, principalmente porque los controles se suelen simplificar. De ese estilo, actualmente te recomendamos que juegues a *Demon's Souls*, sin duda el más hardcore que hay, aunque no es exactamente como *Baldur's Gate*. También es muy recomendable *Dragon*

EL JUGADOR DEL MES



DEVIL FEANOR

En estos últimos días hemos venido teniendo un inusitado número de invitaciones de amigo a todo tipo de partidas en los juegos más variopintos. Sin embargo, por culpa de nuestros viajes no hemos podido satisfacer a todos los jugadores. A pesar de esto, hemos tenido tiempo para jugar algunas partidas con vosotros. Las más intensas han sido los partidos de ***NBA 2k11*** junto a Devil Feanor, un vallisoletano de pro que casi consigue vencernos.





CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC, Sony, 360** o **Nintendo**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de Datos.

POWERED BY



La pregunta del mes

Este mes, el usuario "Zisk" nos hace dos interesantes preguntas:

Zisk: He oído que el *Batman Arkham Asylum 2* podría salir para Navidades y que podría llamarse *Batman: the Revenge of the Joker's Night*. ¿Es cierto?
Respuesta:
El nombre oficial de la secuela de *Batman Arkham Asylum* es *Batman: Arkham City* y aparecerá en Otoño de 2011.

Zisk: ¿Habrá en un futuro un posible videojuego de 'Dexter'?
Respuesta:
Actualmente hay un videojuego oficial de Dexter pero es para iPhone e Ipad. En principio, estaba pensado inicialmente también para consolas pero, de momento, no parece que vaya a salir. ¡En accesoXbox.com también somos grandes fans de Dexter!



ENTRE LOS QUE PARTICIPEN en la encuesta se sorteará un juego de Xbox Live Arcade.

Age: Origins y, si te esperas un poco, en breve tendrás *Dragon Age 2*. Y un título con jugabilidad parecida a *Fallout* pero con ambientación medieval que te vendría perfecto es *The Elders Scrolls IV: Oblivion*, aunque ya tiene unos añitos. Todos son muy buenos juegos.

3 Roberto Caloca
e-mail

Hola. Llevo siguiendo vuestra revista unos diez números y me encanta, además de que está muy barata. Me gustan las consolas de Sony (tengo la PS2 y la PSP) y me pienso comprar la PS3 en cuanto pueda. Estas son mis dudas:
1- ¿Saldrá otro *Killzone* para la PSP?
2-¿*God of War 3* será el fin de la saga o habrá más títulos?
3-¿*Modern Warfare 3* saldrá en 2011?
Gracias de adelantado.

Respuesta:
Hola Roberto. Te agradecemos mucho que nos sigas y esperamos que nos acompañes siempre.
1- No, no hay noticia de que se vaya a lanzar y dudamos de que vaya a hacerse. Con el anuncio de NGP la mayoría de los estudios internos de Sony, como Guerrilla, se han volcado en desarrollos para la nueva consola. De hecho, en una reciente entrevista, Hermen Hulst, el principal responsable de la saga, nos contó que están desarrollando un *Killzone* para NGP, pero de PSP, nada de nada.
2- Pues pasa más o menos lo mismo. Sony C.E. No ha anunciado ninguna continuación para la saga y el final era bastante concluyente. Sin embargo, dudamos que la compañía haya finiquitado una licencia tan importante como *God of War*, así que ten esperanza, es posible que en un futuro (eso sí, bastante tiempo), veamos nuevos títulos de la saga.
3- Actualmente, Activision está trabajando en un nuevo *Call of Duty* para antes de navidades, aunque no sabemos si será un Modern Warfare. Hay un pequeño lío de rumores que hablan de que están colaborando Infinity Ward (tras su reestructuración), Raven Software y Sledgehammer en el título, los dos últimos también con experiencia en shooters, aunque no hay nada confirmado oficialmente.

4 Juan Carlos Fernandez
e-mail

Ahora que están saliendo juegos de PS2 para PS3, como la trilogía de *Príncipe de Persia, God of War*, o *Sly*, ¿sabéis si hay alguna posibilidad de que saquen los *Kingdom Hearts* o *Los Caballeros del Zodíaco*? No los pude disfrutar en PS2 ya que no la tuve y ahora me gustaría jugar a ellos si se animaran a sacarlos para PS3. Un abrazo para todos. Os leo desde el número 1, no me pierdo ninguno.

Respuesta:
Así me gusta Juan Carlos, ¡desde el principio! Pues no hay nada anunciado, ni siquiera rumores, por lo que es bastante difícil que vayan a salir, al menos a corto plazo. De *Kingdom Hearts*, no pierdas la esperanza, Square-Enix suele apoyarse bastante en sus licencias más potentes para realizar nuevos lanzamientos, y en DS y PSP han lanzado algunos remakes de *Final Fantasy* y *Dragon Quest*, por lo que no sería nada descabellado. Sin embargo, de cualquiera de los dos juegos de *Los Caballeros del Zodíaco* para PS2 lo veo casi imposible. Habitualmente los remakes se hacen de los títulos más punteros de su época, como los que has mencionado o el que ahora mismo está en desarrollo de *ICO* y *Shadow of the Colossus* (muy recomendable). Sin embargo, *LCDZ* no tuvo tanta aceptación. Lo siento.

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¿Qué opináis de la polémica por la calidad de la versión de PC de Dead Space 2?

Luís Sellés: ¿Que polémica? (aun no lo he jugado) ¿Visceral Games no habrá rebajado la calidad de la versión PC? Espero que no, sería una infamia.

Skyguso BeeGamer: Pues en PC ni idea, pero en mi Xbox 360 se ve de IMPRESIÓN!!! Menudo juegazo!!!

Daniel Suarez Gutierrez: No se como será en PC pero en la 360 luce ¡de olé!

Daniel Matas Caballero: uf, no he visto la comparativa, pero tiene que joder tela a quien se haya agenciado la versión de PC :-/

David Ochoa: Para jugar a videojuegos las consolas...

Carmelo Filiu Escarabajal: Yo es la primera noticia que tengo, ¿qué ha pasado?

Marca Player: hay un montón de firmas y peticiones online dirigidas a EA para que arregle mediante parches un buen número de errores...

Robert Del Rosario: Yo como soy 'maquero' solo puedo decir que de todo lo que salga para PC la calidad es de -5 para abajo y sin jugar ni verlo puedo firmar que la calidad será mala, y ojo que no lo digo por los gráficos sino por el producto en general.

"AHORA QUE ESTÁN ADAPTANDO JUEGOS DE PS2 A PS3 ¿SALDRÁ KINGDOM HEARTS O LOS CABALLEROS DEL ZODIACO"

Comunidad

Xbox 360

5 Pablo de la VIlla
e-mail

Hola. Sois muy buenos en lo vuestro. Ahí van mis preguntas: ¿Se sabe si va a salir un segundo DLC para *Need For Speed: Hot Pursuit cercano*?; y la segunda pregunta es ¿para cuando va a salir *Battlefield 3*? Muchas gracias.

Respuesta:
Buenas Pablo. Estamos encantados de contestarte. Respecto a los DLC, tenemos malas noticias. Por el momento parece que Criterion no tiene pensado ofrecer un nuevo contenido descargable gratuito. En cualquier caso es posible que se lance un pack de pago, pero este extremo no ha sido confirmado. Respecto a *Battlefield 3*, suponemos que a estas alturas de revista ya habrás leído el extraordinario avance en exclusiva de nuestro compañero Alex Peña. Puedes esperarlo para este mismo otoño, pero aún sin una fecha confirmada.

6 Familia Sanfélix
e-mail

Hola amigos. Hace poco me compré una Xbox 360, pero cuando voy a Xbox Live me dice que estoy baneado. Me gustaría saber cómo puedo quitar el baneo y jugar online. Además, pronto quiero comprar una tele, ¿Cuál me aconsejáis comprar de 3D? Que no valga más de 500 euros. Gracias

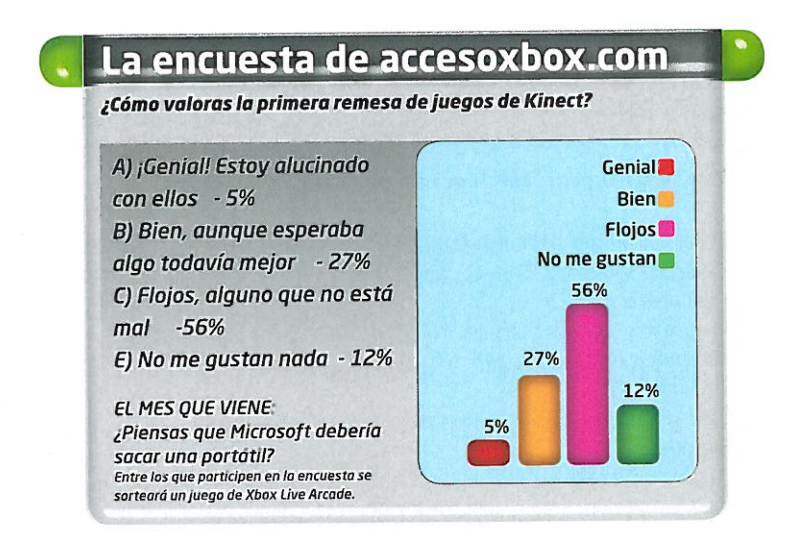
Respuesta:
Tenemos malas noticias para ti. Si has comprado una consola baneada no hay manera de revertir el proceso. Esto ha ocurrido así porque muy posiblemente te hayas hecho con una consola de segunda mano en este estado o bien la has comprado preparada para reproducir "copias de seguridad" y te has conectado a Xbox Live. La única solución posible es devolverla al lugar donde la hayas comprado y hacerte con otra máquina distinta. No tiene solución.
En cuanto a los televisores 3D, de nuevo sentimos ser portadores de datos negativos, pero no conocemos ningún televisor tridimensional a un precio inferior al que indicas. En nuestras consultas, lo mínimo que hemos encontrado han sido televisores a partir de los 700€, siendo estos simplemente correctos, habiendo muchas opciones mejores -aunque menos accesibles para tu bolsillo-. En este caso, la calidad está relacionada directamente con el precio, pero las Samsung suelen ser una buena elección.

7 Jesús C.
e-mail

Hola Buenas. En vuestra revista número 29, en el apartado de Comunidad Xbox hay un usuario, Marcelino G, que os pregunta porqué en FIFA 11 le aparece el mensaje de "no tener privilegios " y no le deja unirse a Clubes ni Ligas. Yo sé la respuesta: el problema radica en que ha configurado su Xbox para solo hablar con los amigos, y que estos solo puedan ver su perfil. La solución es que reconfigure su Xbox en abierto para todos y que todos puedan ver su perfil. De esa manera, ya no le aparecerá el mensaje en el FIFA de privilegios restringidos, y los tendrá abiertos.

Respuesta:
Gracias por tu aportación, esperamos que con nuestra ayuda conjunta el bueno de Marcelino haya podido volver a jugar a FIFA 11. Un abrazo y sigue así de atento.

"ACABO DE COMPRAR UNA XBOX 360 Y AL CONECTARME A XBOX LIVE ME BLOQUEA Y ME DICE QUE ESTÁ BANEADA... ¡HELP!"



PC/MAC

8 Eusebio Pla
e-mail

Hola chicos, un saludo y enhorabuena por la revista. Os quería preguntar, otra vez, por algunos MMO. Se que siempre habláis maravillas de WoW pero yo ya me he cansado y no quiero gastar más dinero en suscripciones. ¿Hay algo en el horizonte con calidad suficiente y que no nos obligue a romper la hucha mes tras mes? Saludos 'peceros' y que sepáis que los jugadores de PC ¡seguiremos resistiendo! ;)

Respuesta:
Hola Eusebio, gracias por tus ánimos y que sepas que nos unimos desde ya a la 'Resistance' de los peceros. Pues nos alegra que nos hagas esa pregunta. Como sabes, en la sección de MMO Player te contamos mes tras mes lo que viene en el mundo de los MMO y este mismo mes hablamos de *Mythos*. Este es un juego que nos tiene enamorados, y aunque tiene mucho de hack'n slash, es también un MMO. Tiene una calidad excepcional y encima será gratuito (con los micropagos de marras). Te lo recomendamos encarecidamente, y te avisamos de que en breve comenzará su beta abierta y, después, su lanzamiento.




la esfera de los libros
ASSASSIN'S CREED™
RENAISSANCE
-EL LIBRO-
SI TE GUSTÓ EL JUEGO DEL AÑO NECESITAS LEER ESTA NOVELA.
MÁS DE 10.000 EJEMPLARES VENDIDOS
ASSASSIN'S CREED RENAISSANCE
OLIVER BOWDEN
síguenos en
www.esferalibros.com
facebook
twitter

Comunidad

revogamers

Leído en los foros:

¿Qué echas en falta en Nintendo 3DS?

ricardo2011: Que no sea region-free y otra cosa que no viene como opción en la encuesta: Que la pantalla sea multitáctil.

Ferclall: La duración de la batería es el principal problema para mi. Es cierto que la tecnología actual en los dispositivos portátiles nos "fuerza" a cargar las baterías prácticamente a diario, pero en una consola portátil debería ser uno de los detalles mejor cuidados, quizá el que más, ya que su principal baza es la de poder jugar en cualquier lugar sin tener que estar preocupado de tener un enchufe cerca.

Liviu: Considero que una pantalla más grande es lo que necesitaría principalmente. Sé que hay otros problemas prioritarios a la pantalla como la batería, pero para mi necesita una pantalla más grande para disfrutar de esos gráficos que, ya no estamos con la DS y los gráficos son tremendamente mejores. Hay que disfrutarlos en condiciones.

emeL: Tratándose de una consola portátil, el tema de la batería debería haber sido fundamental para Nintendo. Uno de los puntos a favor que siempre ha marcado a la ganadora de cada "batalla portátil" ha sido (entre otras cosas, supongo) el tema de la batería. Fue el punto débil de GameGear, lo fue también para PSP, y tal y como van las cosas, lo va a ser también para 3DS y NGP.

Alex_gl: El bloqueo por regiones. No es posible que tras todos estos años ahora se tome una medida ilógica que repercute negativa y directamente en el usuario. En DS nunca hubiese podido probar juegos como *Osu! Tatakae! Ouendan* o el fantástico *Jump Superstars*, que me dieron muchas horas de diversión... Si en 3DS lanzasen juegos de este estilo y no salen de Japón no podré jugarlos, una auténtica lástima . Las otras alternativas son especificaciones técnicas que si bien pueden repercutir en la jugabilidad y la diversión, no tanto como el hecho de negar el jugar a un determinado juego por no ser de tu zona.

dornop: Yo he votado por una batería mayor, pero le echo en falta muchas otras cosas, como pueden ser un adaptador Wifi N, una cámara de mayor resolución o una pantalla táctil más grande.



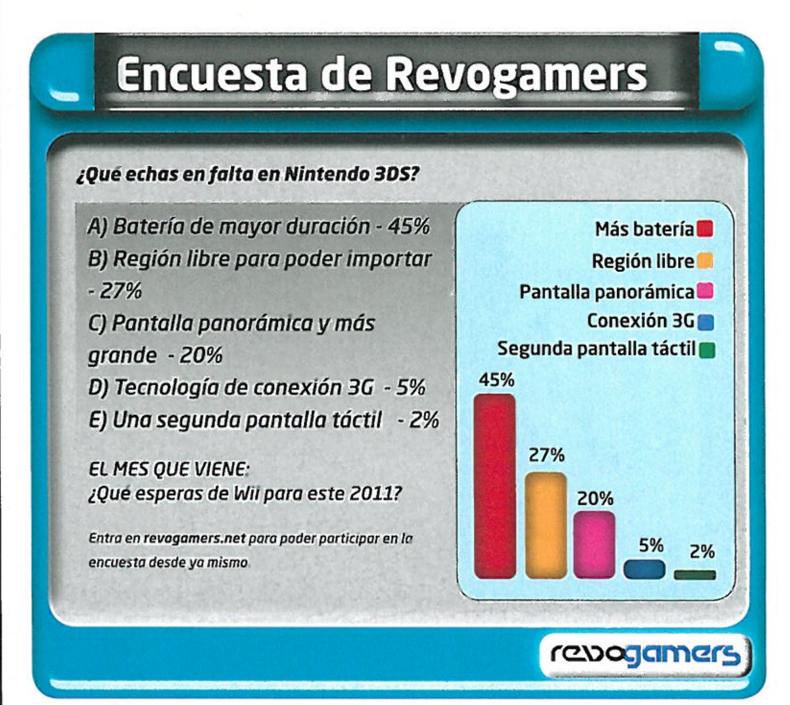
"NECESITO A 7 PERSONAS QUE NO SE HAYAN CONECTADO AL CANAL TIENDA DE WII PARA CONSEGUIR SER EMBAJADOR PLATINO"



9 **Anna Xirau Costa**
e-mail

Hola buenas, cómo sabréis, Nintendo sacó el año pasado lo de Embajadores de Conexión, que hace que dos personas de un mismo país europeo (España en este caso) puedan registrarse mutuamente en el Canal Tienda y conseguir cada unos 500 Puntos. La única condición es que una de las dos personas nunca haya conectado la Wii con Internet al Canal Tienda o haga menos de 30 días que se ha conectado a dicho canal por primera vez. Estamos ayudando a un amigo a que consiga ser Embajador Platino y solo nos hacen falta siete personas más. ¿Podéis ayudarnos? Es decir ¿conocéis a alguien que nunca haya conectado su Wii al Canal Tienda o lo haya hecho por primera vez hace menos de 1 mes? Por favor, de ser así, poneos en contacto conmigo y os mando su Wii Code.

Respuesta:
Hola Anna, la verdad es que no tenemos la posibilidad de darte esos siete códigos de amigo o presentarte a siete personas que no hayan conectado sus consolas todavía. Sin embargo, vamos a ver si nuestros lectores pueden transmitir el mensaje a sus amigos o si hay alguno entre ellos que no haya conectado su Wii todavía. Durante todo el mes recibiremos los emails de respuesta en **marcaplayer@unidadeditorial.es**. Así que ya sabéis. Si conocéis a alguien en estas circunstancias, decídnoslo y os mandaremos el Wii Code de este amigo que quiere convertirse en Embajador.



> Guía de Compras

Los mejores juegos del mercado con todos sus precios



Los recomendados

Nuestras queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es.

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet 2	69,95	9.5
2	Little Big Planet	19,95	9.5
3	Ratchet & Clank: A.	29,95	---
4	R&C: Atrapados	69,95	8.7

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 5	71,99	9.3
2	F1 2010	60,99	9.3
3	NFS Hot Pursuit	71,90	9.0
4	Split/Second	59,95	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	29,95	9.6
2	Tekken 6	39,95	9.6
3	Marv vs. Capcom 3	60,95	9.3
4	SSFIV	39,95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	59,95	9.5
2	Fallout NV	71,90	9.5
3	Final Fantasy XIII	69,90	9.4
4	Oblivion: Elder	26,90	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	26,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	49,95	9.0
3	DJ Hero	40,95	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	69,95	9.7
2	Killzone 2	29,95	9.6
3	Bioshock	19,95	9.6
4	Killzone 3	70,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	71,90	9.4
2	NBA 2K11	60,95	9.0
3	Skate 3	69,95	9.0
4	PES 2011	62,95	8.7

PlayStation Store

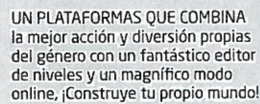
		PRECIO	NOTA
1	RDR Undead N	9,99	9.4
2	SSF2THDR	14,99	9.2
3	Lara Croft GoL	14,95	9.2
4	Blade Kitten	14,95	9.0

Acción

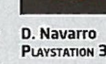
		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	69,95	9.8
2	Uncharted 2	69,95	9.7
3	AC: La Hermandad	70,95	9.7
4	God of War III	39,95	9.6

EL EXPERTO RECOMIENDA

LittleBigPlanet 2



UN PLATAFORMAS QUE COMBINA la mejor acción y diversión propias del género con un fantástico editor de niveles y un magnífico modo online, ¡Construye tu propio mundo!

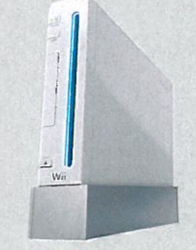


D. Navarro
PLAYSTATION 3





Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. MarioGalaxy 2	49,95	9.8
2	S. Mario Galaxy	44,95	9.7
3	Kirby's Epic Yarn	49,95	9.5
4	New Super Mario	49,95	9.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	46,95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49,95	8.9
3	NFS: Nitro	49,95	7.9
4	Cars	29,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	49,95	9.2
2	Tatsunoko vs...	39,95	8.9
3	WWE SD 2009	24,95	8.8
4	Castlevania Judg	29,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	M. Hunter Tri	49,95	9.6
2	Zelda: Twilight	59,95	---
3	FF Chocobo's Dun.	36,95	8.2
4	Marvel: Ultimate A.	59,95	7.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L.	49,95	8.6
4	Animal Crossing	49,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	GH: Metallica	59,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	39,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	59,95	9.3
3	Metroid Prime Tril	49,95	9.2
4	007: Golden Eye	50,95	9.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	39,95	9.2
2	Grand Slam Tennis	49,95	9.0
3	PES 2009	19,95	8.9
4	M&S JJOO Invier.	59,95	8.9

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	29,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Pictionary	29,95	7.0

Acción

		PRECIO	NOTA
1	No More...2	39,95	9.0
2	Red Steel 2	49,95	9.0
3	S.H. Shattered M.	39,95	8.9
4	Metroid: Other M	50,99	8.4

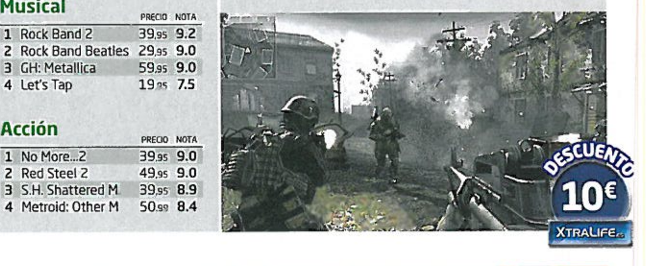
EL EXPERTO RECOMIENDA

Call of Duty: Black Ops

SUMÉRGETE EN EL MUNDO de las misiones encubiertas durante la Guerra Fría. Una aventura que os dejará sin aliento controlando a un soldado de Operaciones Especiales.



Chema Antón
WII



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	26,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	29,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29,95	8.6
4	de Blob 2: The U...	50,95	8.5

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	64,95	9.5
2	F1 2010	60,95	9.3
3	Burnout Paradise	19,95	---
4	NFS Hot Pursuit	71,90	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	29,95	9.6
2	Tekken 6	39,95	9.4
3	Marv vs. Capcom 3	60,95	9.3
4	SSF IV	39,95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	69,95	9.7
2	Fallout NV	71,90	9.5
3	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
4	Oblivion: Elder	19,95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	39,95	8.6
2	Endwar	59,95	8.5
3	Civilization Rev.	59,95	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	COD: MW 2	69,95	9.7
2	Halo Reach	64,95	9.5
3	Bioshock	19,95	9.5
4	CoD: Black Ops	70,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	71,90	9.4
2	NBA 2K11	60,95	9.0
3	Skate 3	69,95	9.0
4	PES 2011	62,95	8.7

Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	RDR Undead N	800	9.4
4	Limbo	1200	9.3

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R	69,95	9.8
2	AC: La Hermandad	70,95	9.7
3	GTA IV	29,95	---
4	Batman Arkham A.	9,95	9.6

EL EXPERTO RECOMIENDA

Dead Space 2

VUELVE ISAAC CLARKE CON UN nuevo arsenal de armamento con el que tendrá que desmembrar a los Necromorfos que inundan la enorme ciudad espacial "The Sprawl".



Juan 'Xcast'
XBOX 360



PSP



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	39,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	Locoroco 2	29,95	8.0
4	Crash: Guerra...	39,95	7.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Midnight Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm AE	39,95	9.0
3	Split/Second	39,95	9.0
4	F1 2009	39,95	8.7

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	39,95	9.0
2	Tekken 6	39,95	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Smackdown 2009	19,95	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Crisis Core FF VII	29,95	---
2	**Tactics Ogre: Let...**	40,95	9.0
3	Invizimals	39,95	9.0
4	Invizimals 2: OD	29,95	8.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria C. 2	40,95	9.0
2	Endwar	29,95	8.5
3	Mytran Wars	29,95	8.4
4	Eye of Jugment L.	29,95	7.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Beaterator	14,95	8.5
2	Rock Band Unplug.	39,95	8.2
3	Patapon 2	39,95	8.4
4	Patapon	29,95	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Resistance Retri.	39,95	9.2
2	Killzone: Liberat.	19,95	---
3	Syphon Filter LS	24,95	---
4	Medal of Honor H2	19,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	39,95	9.4
2	PES 2010	29,95	---
3	Football Mana. 09	44,95	8.5
4	S. White Snow	19,95	8.0

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	29,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	29,95	6.5
3	Mind Quizz	19,95	---
4	Capcom Puzzle W	29,95	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	MGS: P. Walker	39,95	9.5
2	God of War: GE	29,95	9.5
3	God of War: CO	19,95	---
4	GTA Vice City Stor.	19,95	9.2

EL EXPERTO RECOMIENDA



D. Navarro
PSP

Tactics Ogre: Let Us Cling Together

CON UN MEJORADO aspecto visual y contenido adicional, esta redefinición del clásico se ve y se juega mejor que nunca. La pena, que esté en inglés.



NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	New S.Mario Bros	39,95	---
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	**de Blob 2: The U...**	34,95	8.5
4	Bomberman 2	19,95	8.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	36,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	29,95	8.2
4	Moto Racer DS	39,95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	29,95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	44,95	7.2
4	WWE 2009	9,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Inazuma Eleven	39,95	9.2
3	Chrono Trigger DS	39,95	9.0
4	The World Ends...	39,95	8.7

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	39,95	8.6
4	Fire Emblem	39,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	29,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	9,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	39,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 3	39,95	9.1
3	Ghost Trick: Dete.	39,95	9.0
4	Profesor Layton 2	39,95	8.7

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	19,99	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	Alicia en el País...	39,95	8.7

EL EXPERTO RECOMIENDA

Chema Antón
NDS

de Blob 2: The Underground

ÚNETE A BLOB Y SUS AMIGOS para traer de vuelta el color a los ciudadanos de Prima City. Una genial aventura repleta de acción.



PLAYSTATION 2



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Shadow of Coloss.	19,95	---
2	ICO	--,--	---
3	Klonoa 2	--,--	---
4	Ratchet & Clank 3	19,95	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 3	19,95	---
2	Burnout 3: Take...	19,95	---
3	Burnout Revenge	--,--	---
4	MotorStorm: A. E.	39,95	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Tekken 5	19,95	---
2	Soul Calibur II	--,--	---
3	DOA2: Hardcore	--,--	---
4	VF4: Evolution	--,--	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy XII	19,95	---
2	Okami		
3	Persona 4	29,95	---
4	Dragon Quest VIII	19,95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Onimusha Warlords	--,--	---
2	Disgaea: Hour Of...	--,--	---
3	Disgaea 2	--,--	---
4	Ring of Red	--,--	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Guitar Hero II	39,95	---
2	Guitar Hero	--,--	---
3	Amplitude	--,--	---
4	Frequency	--,--	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	TimeSplitters 2	--,--	---
2	Killzone	19,95	---
3	Red Faction	--,--	---
4	SOCOM II: USNS	--,--	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	29,95	---
2	FIFA 10	29,95	---
3	Tony Hawk's 3	--,--	---
4	SSX 3	--,--	---

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	We Love Katamari	--,--	---
2	Katamari Damacy	--,--	---
3	Los Sims 2	29,95	---
4	Theme Park: Roll.	--,--	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	God of War	19,95	---
2	GTA III	29,95	---
3	Resident Evil 4	19,95	---
4	S.H. Shattered M.	39,95	8,9

EL EXPERTO RECOMIENDA

D. Navarro
PLAYSTATION 2

SH: Shattered Memories

LA MEJOR MANERA DE VOLVER a visitar el pueblo de Silent Hill tal y como estaba al principio de la saga. Eso sí, con otro personaje y sin armas...Más miedo que nunca.



PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Cataclysm	34,95	9.5
2	WoW: Lich King	34,95	9.5
3	Aion	49,95	9.2
4	Warhammer Online	29,95	9.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29,95	9.5
2	Pure	29,95	9.2
3	NFS Shift	49,95	8.8
4	**TD Unlimited 2**	50,95	8.5

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	Sam & Max	29,95	8.3
2	Sherlock Holmes	19,95	8.2
3	Dracula Origin	9,95	8.0
4	Mistery Chronicle	29,95	7.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	49,95	9.6
2	Fallout New Vegas	50,95	9.5
3	Dragon Age	49,95	9.4
4	Fallout 3: GoY Ed.	49,95	9.3

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	StarCraft II	60,99	9.9
2	Warhammer 40K	49,95	9.3
3	Empire Total War	49,95	9.3
4	Napoleón Total War	39,95	9.2

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	59,95	8.7
2	Lego indy 2	29,95	8.3
2	iFluid	18,95	7.0
3	Up!	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	59,99	9.7
2	ARMA II	39,95	9.5
3	Aliens vs Predator	49,95	9.3
4	Arma II: OA	29,95	9.3

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	PES 2010	39,95	8.9
3	NBA 2K9	9,95	8.7
4	F. Manager 2010	29,95	8.5

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	29,95	---
3	Crazy Machines 2	9,95	---
4	Line Rider Freest.	19,95	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	44,95	9.8
2	Batman Arkham A.	39,95	9.6
3	Dead Space 2	49,95	9.5
4	Dead Space	19,95	9.3

EL EXPERTO RECOMIENDA

'Duardo'
PC

Dead Space 2

¿Polémica sobre los DLCs? Puede, pero el título en sí es el mejor shooter de acción y ciencia ficción desde *Half Life 2*. ¡Ah! Y también el mejor survival horror.





ENTRADAS PLATINUM

360,PS3
DBZ: Raging Blast 2

FEBRERO
29,99 €

La popular saga de lucha regresa con nuevas e increíbles animaciones y multitud de efectos especiales.

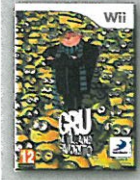
360,PS3
Enslaved: Odyssey to the West



FEBRERO
39,99 €

Reinvención post-apocalíptica de la clásica novela 'Viaje al Oeste'. Experimenta un viaje lleno de peligros.

Wii,DS,PSP
Gru, mi villano favorito



FEBRERO
19,99 €

Ponte en la piel de Gru, planea golpes y lanza ataques contra tu archienemigo Vector.

360
Forza Motorsport 3



FEBRERO
29,99 €

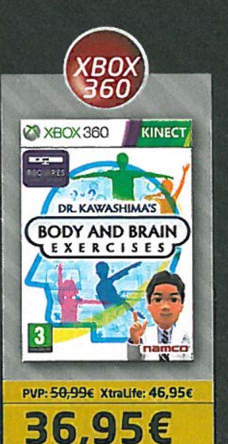
Siente la emoción de conducir los más exóticos y exquisitos coches del mundo.

MARCA player

XTRALIFE.es

10€ DE DESCUENTO EN NOVEDADES Y PROMOCIONES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos.




Plataforma	PVP	XtraLife	Precio	Código descuento
PS3	~~71,99€~~	64,95€	54,95€	XLMARCA*SLBP2*
XBOX 360	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*XDRKAW*
PS3	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*SMJACK*
XBOX 360	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*XMJACK*
PS3	~~71,99€~~	64,95€	54,95€	XLMARCA*SDESP2*
XBOX 360	~~71,99€~~	64,95€	54,95€	XLMARCA*XDESP2*
PC	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*PDESP2*



Plataforma	PVP	XtraLife	Precio	Código descuento
PS3	~~60,99€~~	56,95€	46,95€	XLMARCA*SMAE2*
Wii	~~59,99€~~	56,95€	46,95€	XLMARCA*WIENRE*
PS3	~~60,99€~~	56,95€	46,95€	XLMARCA*STRIN*
PS3	~~60,99€~~	56,95€	46,95€	XLMARCA*STDU2*
XBOX 360	~~60,99€~~	56,95€	46,95€	XLMARCA*XTDU2*
PC	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*PTDU2*

Cómo usar tus códigos descuento



1. Entra en la tienda ***www.xtralife.es*** y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.
2. Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.
3. Introduce tu código ***Marca Player*** en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias ** Válido para versiones de la DSI XL amarilla/verde/azul ***Bundles de guitarra

Compra tus juegos habitualmente en ***www.xtralife.es*** y consigue suscripciones gratis a tu revista ***Marca Player*** y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 18 de marzo de 2011.

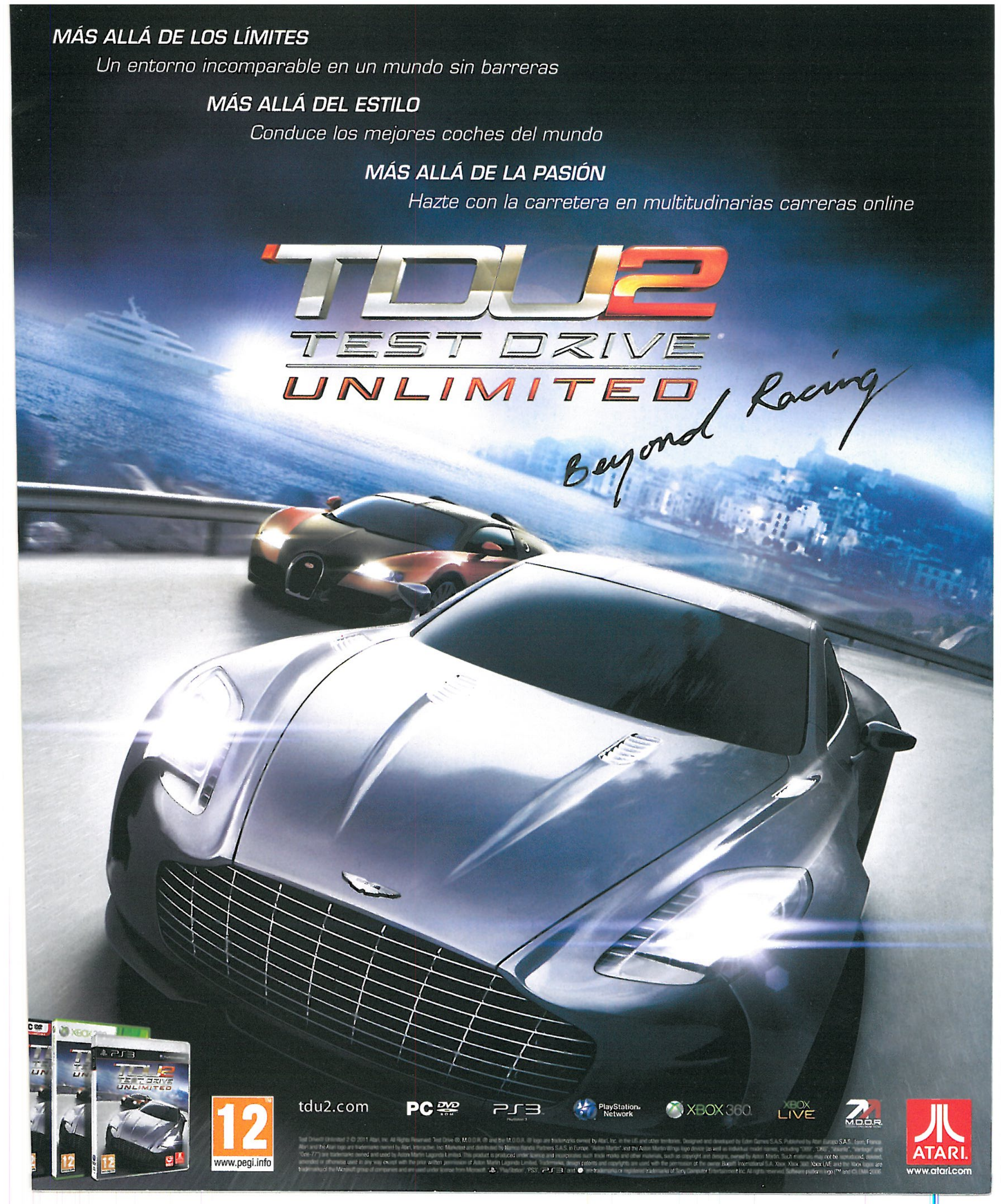
> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player

Rage

18 de Marzo, 2010

La fecha puede verse afectada debido a cierres de exclusi
inclusión de regalos... Rogamos tengáis paciencia.



MÁS ALLÁ DE LOS LÍMITES
Un entorno incomparable en un mundo sin barreras
MÁS ALLÁ DEL ESTILO
Conduce los mejores coches del mundo
MÁS ALLÁ DE LA PASIÓN
Hazte con la carretera en multitudinarias carreras online
TDU2
TEST DRIVE
UNLIMITED
Beyond Racing
12
www.pegi.info
tdu2.com
PC DVD ROM
PS3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
M.O.O.R.
ATARI
www.atari.com


MARVEL
VS.
CAPCOM
3
Fate of Two Worlds
12
www.pegi.info
PS3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
18.02.2011
CAPCOM